KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno X

NUMERO 104 - FEBBRAIO 2001

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna

Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,
Andrea Pietroni, Barbara Rossi

Redazione Kappa Srl:
Andrea Accardi, Monica Carpino,
Sara Colaone, Giovanni Mattioli,
Nadia Maremmi, Andrea Renzoni,
Marco Tamagnini, Serena Varani

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc

Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc

Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, il Kappa

Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori,
Emilia Mastropierro, Sergio Selvi

Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)

Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419

Ve l'hanno detto che dal prossimo mese ***Kappa Magazine*** *diventa* ***Plus*** *a tempo indefinito?* ***K***

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso: la dea **Belldandy** lo invita a esprimere un desiderio che però li vincola indissolubilmente l'uno all'altra. La convivenza si trasforma poco alla volta in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e a decine di creature divine e demoniache! Attualmente, però, i problemi derivano dal... soggiorno, il cui spazio interno è stato ingrandito all'infinito...

EXAXXION - Terrestri e alieni di Riofard convivono sulla Terra da dieci anni, ma questi ultimi non svelano agli umani i segreti della loro tecnologia antigravitazionale pur permettendo loro di farne uso. **Hosuke Kano**, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** e la sensuale androide **Isaka Minagata**. Il Ministro degli esteri fardiano **Sheska** assume il grado militare di generale e dichiara la Terra colonia di Riofard: il vecchio Hosuke convince il figlio a pilotare il robot **Exaxxion**, e gli alieni scoprono di essere impotenti contro quella che in realtà è una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa nell'antichità. **Akane Hino** (compagna di classe di Hoichi) e **Reiko** (la madre del ragazzo) vengono catturate e interrogate, ma Hoichi riesce a recuperarle. Ad Akane è però stata impiantata una microspia-virus, e solo Isaka riesce a risolvere la situazione fondendosi con la ragazzina. In questo modo, però, ne acquisisce anche i sentimenti, e inizia a disubbidire al vecchio Hosuke permettendo a Hoichi di recuperare i genitori di Akane prima di compiere nuove azioni d'attacco. Intanto il golpe di Sheska culmina nel furto di un congegno fardiano dotato di XXX Unit come l'Exaxxion, che si prepara a inviare sulla Terra. Hoichi tarda a prendere una decisione, e permette al robot avversario di raggiungere la Terra, e si trova costretto a correre di persona sul luogo per un corpo a corpo...

NARUTARU - Durante le vacanze estive la frenetica **Shiina** trova un buffo essere che tiene con sé e battezza **Hoshimaru**. Sulla via del ritorno l'aereo che trasporta Shiina – della ditta Motoki per cui lavora il padre - subisce l'attacco di una misteriosa creatura volante. La ragazzina riesce a mettere in salvo se stessa e i piloti grazie ai poteri di Hoshimaru e all'aiuto di una misteriosa giovane a bordo di un assurdo velivolo, ma degli altri due strani giovani passeggeri non re resta traccia. Rientrata a casa, Shiina fa amicizia con **Akira Sakura**, una ragazzina che possiede En Soph, una creatura simile a Hoshimaru, a cui però è collegata mentalmente. Le due decidono di indagare sugli incidenti che hanno coinvolto di recente la compagnia aerea, ma vengono aggredite da **Tomonori Komori**, un ragazzino in possesso di un terzo essere simile ai loro, e che propone ad Akira di affiancarlo per plasmare il mondo a suo piacimento. Hoshimaru si sbarazza di lui, ma la mente di Akira inizia a vacillare. Alcuni giorni dopo, non avendo più notizie di Komori, tre suoi coetanei impegnati nella missione di dare vita a una nuova società dominata dall'uguaglianza assoluta, decidono di indagare sulla scomparsa di Komori. Contemporaneamente le autorità istituiscono un comitato segreto composto da tecnici e militari con il compito d'indagare sulle strane apparizioni che costellano i cieli internazionali. Il giovane e dispotico **Tatsumi Miyako** ha il comando delle operazioni, mentre la dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina, è incaricata di condurre le ricerche facendo le più ardite ipotesi sull'identità di tali oggetti volanti che mostrano numerosi elementi in comune con i draghi delle leggende internazionali. Qualche tempo dopo, una strana creatura con le sembianze di un angelo abbatte i caccia pilotati dal padre di Shiina e da un collega: il primo si salva, mentre il secondo muore. E mentre le autorità depistano i mass media attribuendo la colpa all'inefficienza della compagnia aerea, Akira riceve un preoccupante messaggio da qualcuno che, evidentemente, sa di En Soph e Hoshimaru. Le due amiche decidono di scoprire chi sia, e Shiina resta molto sorpresa quando scopre che si tratta di **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga**, i due giovani passeggeri che erano con lei sull'aereo di ritorno dalle vacanze. E intanto anche le autorità iniziano a cercare Komori...

KAMIKAZE - Anticamente il mondo era governato in armonia dalla filosofia di **Amanarinomichi**, secondo cui l'universo era composto da cinque elementi: **utsuho** il cielo, **hani** la terra, **kaze** il vento, **ho** il fuoco e **mizu** l'acqua. L'evoluzione costrinse gli **hanibito** (gli uomini della terra) a sparpagliarsi nel mondo, dando poi origine, cinquemila anni fan, a cinque differenti **tribù kegainotami**. Ognuna era dotata di capacità legate a uno dei cinque elementi: gli **hanibito** avevano la forza della terra, i **mizubito** la forza dell'acqua, gli **hobito** la forza del fuoco, i **kazebito** la forza del vento e gli **utsuhobito** la forza del cielo. Lo sviluppo della civiltà fece perdere ai kegainotami il loro spirito di coesistenza con la natura e le loro capacità, finché divennero gli attuali esseri umani. Poi, nell'anno Mille, fecero la loro comparsa le **Ottantotto Belve**, esseri demoniaci indipendenti dai cinque elementi, anelanti solo alla distruzione e al caos. Proprio mentre l'uomo rischiava l'estinzione, cinque **Matsurowanu Kegainotami**, guerrieri discendenti dall'antica stirpe dotata dei poteri elementali, imprigionarono le Ottantotto Belve in un'altra dimensione. Poco prima di essere scacciate, però, le creature del caos manipolarono i guerrieri del cielo, del fuoco e del vento, imponendo ai loro discendenti di operare per la distruzione dei sigilli e combattere per questo contro gli esponenti della terra e dell'acqua, rimasti liberi dal controllo demoniaco. I sigilli da spezzare sono i cinque Torii, i portali sacri, che ogni tribù kegainotami aveva il compito di custodire. Per distruggerli, devono essere cosparsi del sangue dei relativi kegainotami. **Misao Mikogami**, da poco conscia di essere la Dama dell'Acqua, è stata rapita da **Higa**, il Signore del Fuoco, ed è stata portata al cospetto della ambigua **Kaede**. Solo **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra, può ora impedire che il sacrificio avvenga, ma è solo contro tutti. Al suo fianco ci sono solo la giornalista **Keiko Mase**, la piccola **Beniguma** (abbandonata dal gruppo di rapitori) e il suo cane **Lancelot**. Tornato al paese della Tribù della Terra per ottenere consiglio e aiuto, Kamuro viene costretto dai nemici a condurli al Torii, dove però **Otsuwa**, lo Spirito della Terra, provoca un terremoto come diversivo...

sommario

FIERA DI ESSERE UNA FIERA

Siamo appena tornati da Angoulême, e un po' a malincuore ci siamo domandati se in Italia una manifestazione toccherà mai un tale livello di organizzazione. Poi, ancor più a malincuore, ci siamo chiesti quali festival sorgeranno – o risorgeranno – con l'arrivo ormai imminente della primavera.

Mentre scriviamo questo editoriale è ancora gennaio, e la situazione è un po' confusa: il Salone del Fumetto di Lucca pare rinviato al prossimo autunno, e la romana Expocartoon è in 'forse' per alcune misteriose vicissitudini che – leggiamo su Internet e altri organi di stampa – avrebbero portato anche all'apparente chiusura dell'editrice Comic Art.

Capitale del fumetto, Bologna non ha mai saputo imporre il suo ruolo centrale nel campo dell'editoria relativa – sia geograficamente, sia culturalmente – mancando in più occasioni la possibilità di far nascere un festival a misura di lettore. Indebolite dal loro essere forzatamente decentrate, Torino e Napoli raccolgono invece a malapena il fandom locale, mentre Milano ha un ventaglio tale di piccole e grandi manifestazioni da mandare in tilt anche l'appassionato più attento. Di Padova Fumetto (ex Treviso Comics), infine, nessuna traccia. Organizzare grandi incontri tra pubblico e autori a quanto pare è sempre più difficile, e saranno probabilmente le fumetterie a raccogliere l'eredità, dimostrando ancora una volta quanto saldo debba essere il cordone ombelicale tra chi produce e chi vende fumetti.

Nel frattempo noi torniamo a pensare ad Angoulême e a immaginare la sua prossima edizione, anche se non rappresenta e non rappresenterà necessariamente il fumetto italiano, i manga, o comunque i titoli e gli autori pubblicati nel nostro Bel Paese.

Che dire, il bottino di quest'ultimo viaggio è stato cospicuo, sia per quanto concerne diritti di pubblicazione, sia per quanto riguarda news e curiosità varie. La Francia è stata finalmente travolta dai manga, e i tre autori invitati al festival (Masakazu Katsura, Tsutomu Nihei e Kia Asamiya) sono stati corteggiati da pubblico e stampa: i telegiornali si sono contesi l'avvenimento, i talk show vantavano inviati sul campo, e ampi dossier sul panorama editoriale nipponico hanno invaso quotidiani, riviste di musica e stampa non specializzata. Anche noi stiamo preparando alcuni gustosi servizi per il prossimo numero della nostra rivista ammiraglia: daremo voce a Masakazu Katsura, parleremo del nuovo manga che sta progettando dopo la conclusione di **I"s** al quindicesimo volume, e vi mostreremo il nuovo look del papà di **Video Girl Ai**. E questo è solo un assaggio di quel che vi aspetta, quindi prenotate subito il vostro **Kappa Magazine**... da marzo 'Plus' ogni mese!

Kappa boys

Keiko Ichiguchi
BLUE
Kappa Edizioni, 96 pagine, lire 15.000

C'è sempre attesa per ogni nuovo libro di Keiko Ichiguchi, e le ragioni sono molte. Il successo di romanzi a fumetti come **America**, **Due²** o **La vista sul cortile** l'hanno resa ormai nota anche in Italia, e per una volta pubblico e critica si sono trovati concordi nel riconoscere all'autrice di Osaka un talento speciale: i suoi shojo manga parlano a un pubblico adulto, dialogano tanto con ragazze quanto con ragazzi, e per una volta l'happy end non è mai scontato. Questo nuovo volume si distingue però anche e soprattutto per la suggestiva ambientazione. Le due storie autoconclusive raccolte in **Blue** hanno infatti per scenario Venezia e Roma, e la scelta dei luoghi non è una semplice fascinazione da turista. Le due città sono protagoniste dei racconti, così come le opere d'arte che custodiscono, o i vicoli che celano ai più. Dimenticatevi di amori da Baci Perugina, non è lo stile di Keiko. Antonietta e Mikako, le due protagoniste, vivono un presente quanto mai difficile, trovano il coraggio della disperazione dimostrando molta più forza degli uomini che le accompagnano. E come in un romanzo di Banana Yoshimoto, queste storie tradotte dagli archivi dell'editrice giapponese Shogakukan mostrano la morte e la profonda inquietudine dell'animo umano. Un nuovo manga d'autore. **MDG**

Mamoru Oshi, Kamui Fujiwara
KERBEROS PANZER COP
200 pag, 660 ¥, Kadokawa Shoten

In un anno non precisato e in una realtà diversa dalla nostra, la società giapponese stava vivendo un momento di crescita economica molto elevata. Nonostante ciò, era nata un'associazione militare anti-governativa che metteva a dura prova le forze di polizia con attentati e omicidi di politici. Per contrastare quest'ondata di violenza, il governo decise di creare un corpo speciale che stanasse ed eliminasse i rivoltosi. Nacque così il Kerberos Panzer Cop, un gruppo scelto di uomini equipaggiati per uccidere e addestrati a non provare sentimenti come la pietà e l'amore per gli altri. Il fumetto, nato dalla mente di Mamoru "Ghost in The Shell the movie" Oshi e disegnato da Kamui "l'Emblema di Roto" Fujiwara, non è stato pensato come cosa a se stante, ma come parte di un progetto molto più ampio. Lo stesso plot ha avuto varie incarnazioni: due film dal vivo (uno del 1986 e uno del 1990) e uno a cartoni animati prodotto nel 1999, molto acclamato all'ultimo Future Film Festival di Bologna. La forza del fumetto e degli altri progetti non sta certo nella sua realizzazione tecnica (anche se molto buona), ma sui sentimenti e sulle reazioni dei personaggi, che, attorniati dalle violenze più inaudite o da intrighi politici, riescono sempre a riscattare la propria umanità anche a prezzo della vita. Altri, invece, riescono ad annullare i propri sentimenti seguendo ciecamente i propri ideali o i doveri dettati dalla loro posizione all'interno del sistema, sia esso politico o militare. Insomma, uno spaccato molto drammatico e sfaccettato sul comportamento umano in uno scenario pieno di situazioni estreme, dove gli istinti possono prevalere sulla ragione trasformando l'uomo nella bestia. **AP**

CLAMP
CARD CAPTOR SAKURA ILLUSTRATION COLLECTION 3
112 pag, 1900 ¥, Kodansha

Le CLAMP sono sicuramente le autrici più prolifiche e impegnate del panorama nipponico, e ogni loro opera a fumetti è sempre un gran successo, tanto che il loro lavoro non si limita alla realizzazione della storia a fumetti, ma le vede attive anche nel portare a termine altri progetti relativi ai loro personaggi. **Card captor Sakura** è l'ultima delle loro opere che ha avuto un successo strepitoso, e a parte i film, la serie animata e vari videogiochi, molti sono stati i prodotti su supporto cartaceo. A parte la bellissima raccolta delle Clow Card uscita qualche tempo fa, sono usciti ben due libri contenenti le illustrazioni apparse nei fumetti, nelle pubblicità, sulle copertine dei CD o delle videocassette. Ed ecco che a pochi mesi dalla conclusione della serie a fumetti esce questo terzo libro di illustrazioni che raccoglie gli ultimi disegni a colori delle CLAMP. Abbiamo così la raccolta completa delle copertine dei volumetti, dei frontespizi degli episodi, le copertine dei CD e le illustrazioni usate nelle pubblicità che promuovevano l'uscita del primo film: insomma, con questo terzo libro e con gli altri due precedenti si possono ammirare le immagini a colori della serie, anche se non proprio tutte, visto che continuano a produrne di nuove, complice anche l'uscita del secondo film, e presto ci sarà altro materiale per produrre un quarto volume illustrato. Visto che la protagonista del libro è Sakura, questo libro è sicuramente rivolto ai fan più sfegatati della cattura carte, ma anche gli appassionati del gruppo di artiste non avrà di che pentirsene. **AP**

pixelVox

RAYEARTH - IL SOGNO DI EMERAUDE
1997, avventura, 45 min, lire 39.900, Yamato Video
Hikaru, Umi e Fu sono tre studentesse delle medie che condividono una stupenda amicizia. Alla fine dell'anno scolastico tutte e tre devono intraprendere strade diverse e si danno appuntamento sotto un ciliegio per salutarsi. Con l'apparizione del folletto Mokona, le tre ragazze si ritrovano nella città deserta e impegnate a combattere una guerra per la salvezza della Terra e di Sephiro, un mondo parallelo, che a causa dei desideri della sua principessa sta per fondersi con la Terra. Alla guida dei tre potenti Mashin, le tre ragazze si trovano ad affrontare i potenti maghi provenienti da Sephiro, e grazie ai propri desideri e ai poteri magici acquisiti le ragazze dovranno vincere le proprie paure e cercare nei loro cuori la soluzione. Questi tre OAV raccontano una versione alternativa della prima parte della serie televisiva di Rayearth (Una porta socchiusa ai confini del sole) dandole una connotazione più adulta e drammatica, ma non per questo meno suggestiva. Molte sono le differenze con la serie televisiva, prima fra tutte il fatto che non sono le tre ragazze a ritrovarsi su Sephiro, ma sono gli abitanti di Sephiro che giungono sulla Terra per distruggerla. Un'altra fondamentale differenza è data dalla presenza di Eagle (personaggio apparso nella seconda parte della serie televisiva) che qui è il fratello di Emeraude e che desidera la distruzione di tutto e di tutti. Non voglio raccontare oltre, anche perché vale proprio la pena guardare queste tre videocassette, non solo per la storia, ma anche per la realizzazione molto accurata e per le stupende musiche molto liriche, e non ultimo, potrete vedere le nuove versioni dei Mashin (i mana guerrieri), che sono stati creati da Michitaka 'Compiler' Kikuchi. Se vi è piaciuta la serie televisiva, questi OAV non potranno far altro che farvela apprezzare ancora di più, ma anche chi si avvicinasse a Rayearth per la prima volta, troverà in questi video qualcosa di veramente ben fatto. Un'ultimo appunto: di questi tre OAV, in Giappone esiste anche una versione in forma di film (quindi senza la divisione in episodi) che contiene alcune scene inedite. Non sono tante sequenze, ma mi sarei aspettato di vederle inserite nella versione italiana. **AP**

homeView

Coming soon! Nei prossimi mesi potrete rilassarvi nelle poltrone del vostro salotto certi di trovare sollievo e compagnia nell'home video:

C'era una volta Pollon nr. 1 (VHS, lire 24.900)
La mitologia greca classica interpretata e stravolta in una serie di esilaranti episodi e spassosissime avventure, raccolta in dodici videocassette. L'unica figlia del dio Apollo, Pollon, è una deliziosa ragazzina a cui non è ancora stato concesso l'onore di essere una vera dea, ma che anela a diventarlo presto. La sua non completa padronanza dei poteri sovrannaturali e il suo innato istinto a ficcare il naso dappertutto complicano la vita serena e imperturbabile del Monte Olimpo, gettando lo scompiglio nei destini di uomini ed eroi. Ogni videocassetta contiene quattro episodi.

Motori in pista nr. 1 (VHS, 100 min., lire 32.000)
Patrick, orfano di madre, non ha un buon rapporto con il padre, e dopo l'ennesima lite decide di andare a Tokyo per realizzare il suo grande sogno: diventare un pilota di Formula 1. Appena giunto nella metropoli, Patrick si iscrive a una scuola guida e, dopo qualche settimana, chiede al suo amico del cuore Peter di raggiungerlo. Insieme inizieranno la scalata al mondo delle corse automobilistiche. La serie, contenuta in sei videocassette da sei episodi l'una, è tratta dal manga **F** di Noboru Rokuda, l'autore di **Gigi la trottola (Dash Kappei)**.

I Cinque Samurai – Serie TV nr. 1 (VHS, 100 min., lire 32.000)
Su una nuvola che sovrasta il centro di Tokyo è apparso un grande palazzo, la roccaforte del malvagio imperatore Arago. L'intera città viene isolata dal resto del mondo e il governo ordina che sia evacuata al più presto. L'intervento dei Cinque Samurai eviterà la distruzione della città di Tokyo. La serie televisiva è presentata in otto videocassette da cinque episodi l'una.

I Cavalieri dello Zodiaco – Prima Serie TV – Il Grande Tempio nr. 10 (VHS, 105 min., lire 39.900)

Yu Yu Hakusho – Ghost Fighters nr. 13 (VHS, 100 min., lire 32.000)

Lady Oscar – Serie TV vol. 1 (DVD, 95 min., lire 49.900)
Audio: italiano 5.1, italiano 1.0, giapponese 1.0 – Sottotitoli: italiano – Extra: trailer, schede personaggi – Serie composta da dieci DVD.

Grand Prix e il campionissimo – Serie TV (DVD, 175 min., lire 49.900)
Audio: italiano 5.1, italiano 1.0, giapponese 1.0 – Extra: trailer, schede personaggi – Serie composta da due DVD (otto episodi ciascuno) più quattro DVD (sette episodi ciascuno).

City Hunter – Special 6 – Arrestate Ryo Saeba (DVD, 91 min., lire 42.900)
Audio: italiano 5.1, italiano 2.0, giapponese 2.0 – Sottotitoli: italiano – Extra: trailer, schede personaggi.

La spada dei Kamui (DVD, 132 min., lire 49.900)
Audio: italiano 5.1, italiano 2.0, giapponese 2.0 – Sottotitoli: italiano – Extra: trailer, schede personaggi.

USCITE YAMATO/MEDUSA VIDEO

Conan il ragazzo del futuro (DVD, lire 49.900)
Nell'anno 2008 il genere umano si trovò a un passo dall'estinzione. Il mondo fu avvolto dal fuoco della guerra e i cieli furono oscurati dai Giganti, colossali bombardieri di nuova concezione. Le città svanirono nella luce abbagliante generata dalle terrificanti armi elettromagnetiche, il cui potere superava perfino quello degli ordigni nucleari. Ma non fu tutto. Le nuove armi spaccarono la Terra inclinando irreversibilmente il suo asse. Fu allora che arrivò la Grande Onda che sommerse i cinque continenti, trasformando la Terra in un pianeta d'acqua. Poi, la Grande Onda si placò, e sulla Terra tornò una lunga e silenziosa calma. Dopo questo cupo prologo, ecco **Conan il ragazzo del futuro**, la serie che ha visto il debutto alla regia di Hayao Miyazaki, il creatore di capolavori come **Nausicaä**, **Laputa**, **Totoro** nonché il recente **Princess Mononoke**, e considerato fra i più grandi animatori del mondo. Questa edizione in DVD contiene molti extra, fra cui le sigle originali giapponesi e un corredo di schede relative ai personaggi e ai mezzi principali che compaiono nella serie. Il video è stato rimasterizzato per ottenere la miglior qualità possibile e alcune scene, mancanti nell'edizione televisiva, sono state ripristinate con l'ausilio di sottotitoli allo scopo di preservare il valore storico e affettivo che il primo e unico doppiaggio italiano ha per tutti gli appassionati. La serie è composta da quattro DVD, di cui due della durata di 157 minuti (contenenti sei episodi) e altri due da 182 minuti (contenenti sette episodi).

COMUNICATO YAMATO

Milano, 24 gennaio, 2001
La sottoscritta Yamato S.r.l. dichiara che i prodotti audiovisivi contenenti le registrazioni della serie animata dal titolo **Conan – il ragazzo del futuro**, anche in edizione DVD, sono stati realizzati in conformità a regolare contratto di licenza di utilizzazione dei diritti della serie medesima, valido sino a tutto il mese di giugno 2001. Attuali nuovi distributori del prodotto in oggetto si aggiungono, sino alla data suindicata, alla Yamato S.r.l. e non escludono il diritto di sell-off contrattualmente spettante a quest'ultima. Ogni contraria comunicazione recentemente diffusa è inveritiera, viene fermamente smentita e sarà oggetto di tutte le necessarie azioni giudiziarie anche per il risarcimento di ogni conseguente danno. **Yamato S.r.l.**

PREMIO FABRIZIO BELLOCCHIO 2000

Al Festival di Genzano, tenutosi dal 4 all'8 ottobre 2000 (I Castelli Animati), è stato istituito il Premio Fabrizio Bellocchio. Per i pochi che non lo sapessero, Bellocchio (recentemente scomparso) è stato uno dei massimi promotori italiani della salvaguardia e del rispetto per l'originalità delle opere d'animazione, combattendo per anni contro la disinformazione e la censura, e arrivando a coinvolgere politici e parlamentari fino a proporre di un disegno di legge relativo alla questione. Il primo Premio Fabrizio Bellocchio è stato assegnato quest'anno al cortometraggio animato **Un'altra via d'uscita** di Maurizio Forestieri con le musiche di Daniele Sepe.

rubriKappa

Cari cucurbitacei bitorzoloidi, melanzane a volontà per tutti. Dunque, ho già sentito in giro un po' di polemiche per via del nuovo filmazzo animatazzo che la Disney si sta preparando a lanciare il prossimo Natale in Italia. In effetti **Atlantis - The Lost Kingdom** a prima vista è *veramente* simile a **Nadia – Il mistero della Pietra Azzurra**, visto che ci sono di mezzo celeberrimi continenti scomparsi, pietruzze magiche, ragazzine misteriose, capitani nemi e nautilussi subacquei. Per toccare con mano (o con okkio, se avete le dita sulle pupille), potete fare un salto al sito http://www.disney.com/atlantis della Disney, dove avrete modo di vedere il relativo trailer. Io sono per dare il beneficio del dubbio fino all'ultimo secondo, ma in effetti queste somiglianze mi sembrano abbastanza smakkate. Ringrazio **Davide Mascolo** di Sermoneta (LT) per la segnalazione, lo premio prestandogli la mia cadillac anfibia verde rospo (ma solo per stasera, e occhio alle cromature), e prendo però anche l'occasione per kamomillare tanti altri lettori skandalizzati dall'operato disneyano di questi anni. Ok, abbiamo già detto che **Il Re Leone** è evidentemente ispirato a **Jungle Taitei** di Tezuka, e su questo non ci piove, ma la somiglianza fra l'episodio konclusivo di **Fantasia 2000** e **Mononoke Hime** è solo un caso: d'altra parte, il film disneyano è in produzione già da svariati anni, e il tema della nascita e della morte della natura è già stato sviscerato (e pertanto ci ha sporcato le braghe di sangue) praticamente da tutti, e più o meno nello stesso modo. E dai, cerchiamo di essere obiettivi: diventiamo tutti delle macchine fotografiche! Per la sezione **Otaku Art**, credo sia giunto il momento di rispondere a **Francesca Ghizzi** di Ceresara (MN), che spedisce alla redazione tanti bei disegnucci chiedendo consiglio riguardo alla propria vocazione di character designer. Per prima cosa, ricordo a tutti che questo tipo di professione va a braccetto con l'animazione, e dato che in Italia si anima poco (crisi delle religioni?), bisogna andare a farlo necessariamente all'estero. Nel caso di Francesca, poi, la vokazione è tutta proiettata verso il Giappone, visto il suo modo di disegnare, ma là c'è già tanta gente con le sue stesse intenzioni. I tuoi lavori sono sicuramente molto carini, anche se un character designer dovrebbe avere uno stile proprio, mentre tu ti rifai molto ai maestri della fine

ATLANTIS © Disney

newsLetter

L'ombra di Katsura - Nel numero del 19 dicembre di "Weekly Shonen Magazine" è stato pubblicato il primo capitolo del nuovo manga di **Masakazu Katsura** (autore di **Video Girl Ai** e **I"s**) intitolato **Dr. Chambari**. Il protagonista è un medico che, nel terminare i suoi studi, scopre che la sua famiglia è stata uccisa da un vampiro. Catturato, diventa lui stesso una creatura della notte, ma giura che non si comporterà mai da tale e che non si alimenterà mai di sangue umano. La sua esistenza diviene difficile, ma dodici anni più tardi scopre che ha il dono di guarire la gente con l'imposizione delle mani. Nonostante questo, però, viene isolato da tutti, finché non giunge a Megumi, una piccola città su un'isola in cui apparentemente tutti lo accettano per come è...

Oltre al nuovo manga, Katsura ha partecipato recentemente alla pubblicazione di un libro di illustrazioni a carattere erotico intitolato **Bitch's Life** assieme ad altri noti autori di manga.

G-Saviour alla mano – La Sunrise ha aggiornato la sua pagina di novità su **G-Saviour** (il film in computer graphic ispirato all'universo di **Gundam**) con la notizia che il titolo uscirà presto per il mercato home video, sia DVD, sia VHS. Per la precisione il film sarà disponibile in madrepatria il 25 maggio prossimo. La versione DVD conterrà anche una traccia doppiata in inglese con sottotitoli in giapponese.

Final Fantasy final... mente in TV? - La Square sembra voler sfruttare fino in fondo il proficuo filone dei videogiochi di **Final Fantasy** e, mentre è già in progetto il dodicesimo capitolo della saga (contando che ne sono appena usciti nove!), arriva la notizia che è in fase di lavorazione anche una nuova serie animata relativa, ideata proprio per lanciare i prossimi capitoli. Attualmente, le uniche trasposizioni animate della saga hanno fatto la loro comparsa sotto forma di OAV e di un film in computer graphic, ma questa volta sembra che la scelta sia orientata verso una serie TV.

Alle spalle del Cowboy - Il sito ufficiale (solo in lingua giapponese) di **Cowboy Bebop** ha messo online una serie di 'dietro le quinte' del prossimo film, **Knockin' on Heaven's Door**. Fra le altre notizie curiose, il sito riporta alcuni dei titoli che il film avrebbe potuto avere, fra cui: *Do Some Hard Thinking, This taste is just out of this world, Lonely Butterfly, A butterfly was poised above my head, She fell easy prey to swindler* e *Final Decision - Cosmic Blues*. Alla pagina http://www.cowboybebop.com/0101/news/010115/morocco.html sono anche visibili alcune immagini del viaggio che lo staff ha compiuto in Marocco per documentarsi sull'ambientazione del lungometraggio.

Le tre dimensioni di JoJo - Immaginate come sarebbe bello videogiocare con i personaggi de **Le bizzarre avventure di JoJo** in versione 3D, un po' alla "Tomb Rider", insomma. Sembra che la pensino così anche alla Capcom, da dove sono arrivate informazioni sul nuovo videogioco di **JoJo** & Co. Le news, pubblicate proprio sulla rivista che ospita il manga di Araki, "Shonen Jump", dicono che il prossimo capitolo non sarà un fighting game come il precedente ma, appunto, un action/adventure 3D, esclusivamente per Playstation 2. Ma la notizia più ghiotta è che stavolta protagonisti saranno Giorno Giovanna e la banda di Bucciarati, cioè i protagonisti della quinta serie che è in pubblicazione in questo momento in Italia (mentre in Giappone è in corso la sesta). Nessuna data ufficiale di uscita è stata ancora diffusa, ma i primi schizzi preparato-

degli anni Ottanta e dell'inizio degli anni Novanta; il vero problema è che chara-designer si diventa solo dopo aver superato tutti i gradini della faraonica piramide che esiste in ogni studio d'animazione, e quindi partendo dal basso più in basso che c'è. Se sei disposta a partire per il Giappone, vivere e lavorare là, restare sveglia 48 ore di fila e poi dormirne magari solo quattro, facendo per anni un lavoro meccanico come quello dell'intercalatore (la persona che disegna i 'fotogrammi' intermedi fra un movimento e l'altro), allora puoi anche tentare. Non prima, ovviamente, di aver imparato un po' di giapponese... altrimenti come farai a capire quel che ti diranno di fare? E' difficile, certo, ma non impossibile. Ti ricordo che la tenacia del buon vecchio Roberto Ferrari, italiano DOC, gli ha permesso di diventare uno dei più importanti collaboratori grafici della Tatsunoko... Ora sta a te! **Otaku 100%** un po' particolare, questo mese, visto che la foto non ritrae chi ce l'ha spedita, ma persone incontrate occasionalmente. Avrei dovuto premiare solo con un "Otaku 50%", ma dato che i costumi sono particolarmente curati e – soprattutto – i soggetti sono ben due, ho dovuto duplicare la metà, ottenendo di nuovo l'intero. E poi non dite che non sono matematiko. La foto mi è stata e-mailata da **July alias Sailorkiki**, mentre le due mascherine non si sa chi siano, e pertanto invito i relativi amici, conoscenti e parenti a informarle dell'avvenuta pubblikazione, in modo da poter (anche in futuro) inserire i loro nomi. E ora tocca ad **Anime Alive**, in cui ci divertiamo a vedere come sarebbero i personaggi di manga e anime se fossero 'veri'. Al simpatiko giochetto si è prestata questa volta

Anime Alive

la splendida **Vanessa Marsich**, il cui viso è stato trapiantato nell'agile e rapace figura di **Silen**. Che ne dite? Ovviamente, se avete suggerimenti, fotomontaggi o foto vere, questo spazio è a vostra disposizione. Io me ne vo, anche perché quella mukka pazza di **Cruel Cow** ha invaso il mio spazio vitale, e io sono allergiko alle motoseghe. Saluti!

Il vostro allergico Kappa

Otaku 100%

Otaku Art

ri sembrano preannunciare un gran gioco, almeno sotto il punto di vista grafico. Purtroppo, però, molto difficilmente lo vedremo in Italia...

Un sito per Ajuna - **Earth girl Ajuna**, la nuova serie di Shoji "**Macross**" Kawamori ha ora un sito ufficiale: lo si trova all'indirizzo
http://www.tv-tokyo.co.jp/arjuna/index.html

Requiem per la Pokémon mania - Il "New York Times" pubblica un articololo che sembra voler mettere la parola fine alla pokemon-mania negli USA: "Un anno fa, le card di **Pokémon** erano il giocattolo più popolare del pianeta. Le scuole elementari furono costrette a vietare le carte perché i ragazzini ignoravano i loro compiti di matematica per mettersi a commerciare freneticamente rare carte olografiche in cortile. Alcuni venditori riprezzavano pacchetti da 3 dollari a 12 dollari e le carte più rare erano vendute anche a 375 dollari. Adesso il mercato delle carte è virtualmente collassato e i più fanatici hanno visto spazzare via il proprio giro di contatti. [...] I capricci e le manie sono sempre riusciti a mandare alle stelle il prezzo di qualunque cosa fin dai primordi della finanza, [...] Ma per milioni di piccoli americani, l'introduzione a questo tipo di mercato volatile è stata proprio la mania per le trading cards di **Pokémon**. Un gran numero di essi ha ricevuto una dura lezione su quanto la scarsità può temporaneamente portare su i prezzi".

Il più grande otaku del mondo - Akadot.com ha annunciato sul suo sito il vincitore del primo concorso "World's Biggest Otaku". Ai partecipanti era stato chiesto di scrivere un breve testo sul perché si ritenessero "i più grandi otaku del mondo", e i testi dei cinque vincitori possono essere letti sul sito relativo. Il primo riceverà sette DVD a sua scelta, uno starter kit per disegnatore e un 'oggetto autografato da una celebrità segreta'. Oltre a questi premi, il vincitore verrà anche intervistato dallo staff di Akadot che ne traccerà un profilo e ne descriverà la vita. Un interessante esperimento sociologico.

Novità da Miyazaki – Finalmente qualche novità sul prossimo film dello Studio Ghibli di Hayao Miyazaki. Mentre è già in programmazione un trailer nei cinema giapponesi che accompagna l'ultima pellicola di **Godzilla**, pare che a fine gennaio Miyazaki abbia finalmente terminato lo storyboard del film.

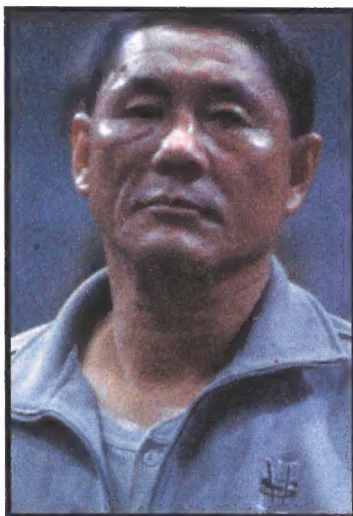
Esoscheletri in arrivo - La BBC ha pubblicato un articolo sugli attuali programmi di sviluppo di 'esoscheletri di potenziamento' da parte del Pentagono. Uno degli elementi portanti della fantascienza animata degli ultimi tempi inizia così a fare le sue prime apparizioni anche nella vita reale. Peccato che i primi a sviluppare tali progetti, come al solito, siano sempre e comunque i militari.

Le guerriere in mutande - Il gruppo Original Net Anime ha in programma la trasmissione in streaming video sulla rete di una serie intitolata **Lingerie Fighter Papillon Rose**. E' possibile scaricare il trailer in due versioni (piccola e grande) agli indirizzi:
http://www5b.biglobe.ne.jp/%7Enovy/movie/promo160.mpg e
http://www5b.biglobe.ne.jp/%7Enovy/movie/promo320.mpg

In collaborazione con A.D.A.M. Italia
http://www.adam.eu.org/it

BATTLE ROYALE

"Un film vietato ai minori di 15 anni e proibito agli adulti testardi": questo è lo slogan che appare sul manifesto di **Battle Royale**, un film che probabilmente non arriverà mai in Italia per la tutta la violenza che contiene.

La trama sembra ispirata a quelle dei videogiochi per PC: un'intera classe di una scuola media viene rapita durante un viaggio scolastico, e portata su un'isola dove gli studenti sono costretti a partecipare al **Battle Royale**, una sorta di guerriglia organizzata dal governo giapponese (!) per scegliere il modello di cittadino ideale (!!) in grado di sopravvivere in questo paese ormai in decadenza (!!!). Per tutta la durata di questo film, 42 ragazzi delle scuole medie passano il tempo a massacrarsi l'un l'altro finché non ne resta uno solo. Il che, ovviamente, ha creato molte polemiche. In seguito a questo, a quanto pare, il governo ha deciso di proibire questo film ai minori di 15 anni, nonostante i protagonisti abbiano tutti proprio quell'età.

Quando sono partita dall'Italia, a dicembre del 2000, si faceva un gran parlare dell'influenza negativa che anime e manga eserciterebbero sulla mente di persone adulte, che da questo genere di intrattenimento – non si sa come – arriverebbero ad assumere atteggiamenti criminali o pedofili. Appena ho messo piede in Giappone, invece, mi sono trovata davanti alla polemica opposta: giovani che maltrattano gli adulti! Noto sempre più differenze fra i 'miei' due paesi! Ma cos'è successo al Giappone, ultimamente?! Certo, non *tutti* i giovani giapponesi sono dediti a distruggere il mondo che li circonda e a ignorare qualsiasi regola della società, eppure in questo film, in un certo senso, mi sembra che gli adulti che l'hanno prodotto dichiarino guerra aperta ai ragazzi di oggi. E' un po' come se volessero comunicare loro che, nel caso in cui desiderino mancare di rispetto al prossimo e alla vita, che facciano pure, ma che si rendano conto del fatto che la responsabilità delle azioni sarà solo loro, con tutto quello che ne deriverà in seguito.

Il regista è Kinji Fukasaku, che in passato ha realizzato numerosi film sulla *yakuza*, la mafia giapponese. E non è affatto strano che a questo film partecipi anche Takeshi Kitano (ormai molto noto anche in Italia) nella parte di un insegnante che conduce questo gioco mortale. Tempo fa, nelle storie in cui erano protagonisti ragazzi giovani, i personaggi in difficoltà si univano per aiutarsi a vicenda; oggi è esattamente il contrario, visto che per sopravvivere si combattono uccidendosi l'un l'altro. E' uno degli argomenti di punta del manga *Dragon Head*, di futura pubblicazione in Italia: una storia in cui, attraverso la finzione, gli eventi narrati richiamano il modo di vivere e di pensare del Giappone di oggi. L'inizio del manga è praticamente simile a quello di **Battle Royale**: la gita di una classe di scuola media si trasforma in un incubo per via di un incidente ferroviario in una galleria; quando i ragazzi si risvegliano, scoprono che la maggior parte di loro sono morti e

Votate il sito che preferite inviando una e-mail a: info@kappanet.it. Ma se volete segnalarci nuovi siti da promuovere su queste pagine non esitate a farlo, la famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

1 www.comicsplanet.com
2 http://drivemagazine.net
3 www.otakuitalia.com
4 www.wangazine.it
5 http://www.starcomics.com
6 http://www.stanza101.com/re18.htm
7 http://go.to/otakuland
8 http://space.tin.it/lettura/lunali
9 http://digilander.iol.it/giggsy/
10 http://go.to/shoujo

JIRO ANIMELAND
http://go.to/jiro
e-mail: gamjiro@tin.it

Il sito Jiro AnimeLand presenta una grafica accattivante, ma non troppo pesante da caricare per rendere più veloce la consultazione delle pagine. Il nostro sito intende spaziare su tutto il mondo giapponese, dagli anime ai manga, dagli shonen agli shojo, dalle serie cult degli anni '70-'80 alle serie recentissime, con un occhio di riferimento alla cultura nipponica. Non poteva certo mancare lo spazio dedicato ai Pokemon, la serie che in Italia, Giappone e America ha riscosso un grandissimo successo. Il sito di Pokemon si presenta come una specie di Enciclopedia dove sono schedati, con immagini e descrizioni, tutti i 151 Pokect Monsters, con particolare riferimento alle evoluzioni e ai poteri che essi possiedono. E' una buona guida

che il Giappone è stato distrutto per qualche motivo sconosciuto. I pochi sopravvissuti, invece di aiutarsi fra di loro, diventano sempre più violenti ed egoisti, mantenendo vivi solo alcuni flebili rapporti d'amicizia o d'amore con le persone più vicine.
In tutti i film, manga e romanzi di questo genere, il Giappone è descritto come un vero campo di battaglia. Eppure, dopo essere stato sconfitto nella Seconda Guerra Mondiale, è divenuto uno dei paesi meno bellicosi in assoluto. La nostra generazione non ha conosciuto né la povertà, né la lotta per la semplice sopravvivenza.
Heiwa boke è una parola giapponese che significa più o meno 'essere rimbambiti per la pace'. E' emblematico il fatto che ormai non la si senta più usare da nessuno. Negli ultimi anni si è iniziata a vedere una tendenza alla violenza addirittura nei fumetti per le ragazze, che solitamente portavano avanti un discorso di purezza e delicatezza. Ma ormai è come se *tutti* volessero combattere. Forse la gente ha una gran voglia di combattere, e finora questa pulsione è stata esorcizzata e attenuata proprio dai manga d'azione. Ma ora...? Gli adulti continuano a dire che non riescono a comprendere i ragazzi di oggi. Ma se loro sono cambiati, anche gli adulti dovrebbero pensare ad aggiornarsi. Questo film, in realtà, è la prova concreta che *tutte* le generazioni stanno cambiando.
Dopo avere visto il film, ero veramente preoccupata, tanto che mi sono chiesta se il pubblico che riempiva la sala quel giorno (composto per la maggior parte da persone molto più giovani di me) si divertisse nonostante la violenza del film. Molto maleducatamente ho 'catturato' alcuni liceali (poverini!) e li ho intervistati a forza. La mia domanda era praticamente la seguente: "visto che ormai non vivo quasi più in Giappone, mi chiedo se i ragazzi sono davvero cambiati tanto. Quali sono le vostre impressioni su **Battle Royale**?"
Le risposte mi hanno tranquillizzato. Alcuni dicevano che certe scene erano troppo crudeli. Altri, che una vicenda del genere è del tutto impensabile. Altri ancora che, per nulla la mondo, neanche costretti con la forza, avrebbero mai ucciso un amico, a differenza dei personaggi del film.
Risposte pacifiche, anche se spesso scandite da una terminologia violenta. Forse la nuova generazione è proprio così. Forse gli adulti dovrebbero essere più potenti e 'forti' dei giovani, sia in senso positivo che in quello negativo; in questo modo i ragazzi esorcizzeranno la loro aggressività istintiva in una normale competizione fra generazioni, per dimostrare che la propria è migliore di quella precedente. Forse.
I ragazzi intervistati sono Yujiro Ogino, Yusuke Shimura, Toyohisa Ochida e Toshi Nakano, scelti 'a caso' fra il pubblico al termine della proiezione di **Battle Royale**.

Keiko Ichiguchi

Volete incontrare **Keiko Ichiguchi**, conoscerla, intervistarla, e magari farvi fare un disegno autografo sulle vostre copie di **Blue**, **Due2**, **La vista sul cortile** o **America**? Allora ci vediamo domenica 25 marzo alle ore 16:00, alla libreria Book Seller, via Protche 7a, Prato (tel. 0574/37102). Ci sarà anche qualche Kappa boy...

per chi vuole giocare ai vari giochi di ruolo usciti per il Game Boy a colori. Per la gioia di chi colleziona disegni da poter conservare nel computer, è presente anche una sezione con moltissime immagini di serie famosissime (per ora disponibili Ranma 1/2, Fushigi Yuugi e Proteggi la mia terra, ma presto molte altre). Per chi invece colleziona serie tv, diamo la possibilità attraverso la sezione "Cronologie", di consultare un ricco database contenente gli elenchi degli episodi. Altre due sezioni del sito sono dedicate a due cartoni apparsi sui nostri televisori. La prima tratta di Mizuiro Jidai, una serie shojo chiamata in Italia "Temi d'amore fra i banchi di scuola", ultra censurata e interrotta dopo solo 18 puntate. La seconda parla di Sampei Ragazzo Pescatore (in originale Tsurikichi Sanpei), una serie cult degli anni '80, di cui in tutto il web esiste solamente il mio sito dove, oltre a parlare dell'adattamento e della serie tv, do anche spazio al suo autore Takao Yamaguchi, poco conosciuto in Italia. Jiro Animeland intende essere un luogo di incontro e scambio di idee per tutti i navigatori di Internet, grazie alla chat dove, mentre si è online, si può discutere liberamente di tutto ciò che riguarda il mondo giapponese e dove potete trovare i collaboratori e i webmasters del sito. Chi non può essere in chat, può usare il Forum per porre domande o parlare di tutto quello che gli piace. Come ultima possibilità, se avete qualche domanda o volete un aiuto, potete tranquillamente scriverci. Tutti gli utenti possono partecipare alle votazioni per decretare il manga o l'autore preferiti. Nel nostro sito ci piacerebbe anche dare spazio ai lavori che realizzano i fan, quindi chiunque voglia che sia pubblicato un suo disegno o una sua storia in stile giapponese o no, può mandare il suo lavoro al nostro indirizzo e-mail . Il sito viene di solito aggiornato settimanalmente, ma qualche ritardo può essere dovuto ai vari impegni di studio degli autori. E' in corso una traduzione in inglese del sito per tutti gli utenti non italiani. Stiamo anche lavorando ad un piccolo database con tutti i siti che noi riteniamo fondamentali da visitare. Se volete ricevere aggiornamenti sul sito, basta iscriversi dal box in prima pagina, o scrivere direttamente a noi e verrete automaticamente iscritti. Infine, per concludere, andate a visitare il mio sito, e, se volete, firmate il guestbook. Vi ringrazio tutti per l'attenzione, e a presto. **Andrea "Jiro" Cicciò**

in collaborazione con Akadot
a cura di Luis Reyes e Sandy Yang

RUMIKO racconta TAKAHASHI

Una coppia manipola il midollo osseo del proprio figlio per portare a termine un esperimento alchemico, ma invece di materializzare l'oro, questa coppia di scienziati pazzi, nonché genitori sconsiderati, materializzano le Sette Divinità della Fortuna, che divengono un vero e proprio incubo per la modesta famiglia che li deve ospitare e nutrire. Allo stesso tempo, il ragazzo cerca in tutti i modi di attirare l'attenzione dei genitori.
Evitando di sfruttare cliché e luoghi comuni, la 'Principessa dei Manga' Rumiko Takahashi (autrice di **Ranma 1/2**, **Maison Ikkoku**, **Lamù** e **Inuyasha**) ha portato per anni e anni continue novità nel campo del fumetto internazionale. La precedente sinossi di **Gold Finger – Gli Dei della Fortuna**, tratto dal suo **Rumic World 2**, esprime allo stesso tempo l'interesse dell'autrice per i temi sociali, il suo cinismo verso le vere motivazioni dell'agire umano e la visione distorta dei temi religiosi. L'acutezza dell'idiosincrasia della Takahashi svetta sul resto.
Circondati da un gruppo di produttori, cameramen, intervistatori e fari luminosi in una stanza moquettata dell'Hotel Hyatt a San Diego in occasione del ComicCon, sotto lo sguardo osservatore di amministratori incomprensibilmente litigiosi e l'indaffarato personale dell'albergo, Luis Reyes e Sandy Yang di Akadot hanno intervistato Rumiko Takahashi.

K: La prima domanda è la stessa che le sarà stata rivolta in molte altre occasioni: perché il suo lavoro ha tanto successo?
RT: Non so esattamente la ragione, ma probabilmente perché il disegno e la narrazione nei miei fumetti sono molto diretti, semplici, facili da seguire, specialmente quelli brillanti come **Ranma 1/2**. Credo che questo genere di commedia sia universale. Trascende ogni sorta di differenza e confine, quindi immagino che questa sia la ragione per cui i miei manga riscuotono tanto successo anche in Occidente.
K: E cosa ci può dire dei suoi lavori più tenebrosi, storie tipo quelle de **La saga delle Sirene**?
RT: Hanno successo?
K: Be', per noi parecchio. Sono molto interessanti.
RT: Mah, non so cosa dire, davvero. Non lo so (ride).

K: Ok, parliamo di questioni più specifiche: molti articoli che parlano di lei sottolineano la sua caratteristica di analizzare i personaggi in profondità. Vorremmo quindi prendere in considerazione alcuni dei suoi personaggi e capire cosa li rende tanto affascinanti. Per iniziare, cosa direbbe dei suoi personaggi in generale? Cosa le piace di loro?

RT: Di solito quando lavoro a una delle mie serie, cerco di tenere sempre presente qual è la cornice in cui si svolge la storia, e all'interno di questa cornice creo i protagonisti. Poi arrivano i personaggi di contorno, quelli minori, che devono contribuire a costruire la struttura che sostiene le azioni dei personaggi principali.

K: Le capita mai che uno dei personaggi minori diventi così interessante da eclissare la relazione tra i due protagonisti?

RT: Oh, sì, è successo spesso (ride).

K: Per esempio?

RT: Per esempio Ryunosuke, uno dei personaggi di **Lamù**. Direi che a un certo punto della serie si è più o meno 'divorata' gli altri personaggi (ride). Ha conquistato molti fan, credo. Probabilmente per il suo particolare background: una ragazza costretta dal padre a vivere come un maschio...

K: Di solito sono i personaggi più umoristici ad accattivarsi le simpatie dei lettori. Capita mai invece che un personaggio drammatico conquisti l'interesse dei lettori a discapito dei protagonisti?

RT: Diciamo che in generale non ho mai consapevolmente creato personaggi che si prevaricassero a vicenda. Ma in **Maison Ikkoku** accade qualcosa del genere, dato che Mitaka e Godai sono entrambi innamorati di Kyoko. Alla fine poi Mitaka si allontana da Kyoko per un'altra donna. In questa parte della storia Mitaka era molto presente e i lettori si fecero sentire perché volevano sapere di più della vicenda di Godai e Kyoko rispetto a quella di Mitaka. Si lamentavano e mi scrivevano chiedendomi perché mi dedicassi tanto a Mitaka, invece di concentrarmi sulla storia dei due protagonisti. Anche in questo caso, comunque, non l'avevo fatto con l'intenzione di scavalcare i personaggi principali, anche se comprendo bene che i lettori possano averlo interpretato così, forse sentendosi un po' traditi.

K: Parliamo di personaggi come Godai, sempre dietro alla ragazza che ama. Cos'è che lo rende simpatico piuttosto che patetico? Secondo lei, perché risulta così vicino ai lettori?

RT: Forse proprio perché non ho mai pensato a Godai come a un personaggio patetico. E' un ***ronin***, cioè un ragazzo che dopo le superiori non è riuscito a superare gli esami d'ammissione all'università. E' una situazione molto comune in Giappone, quindi penso che molti dei lettori di **Maison Ikkoku** siano passati almeno una volta dalla stessa situazione. Godai è il tipico adolescente che affronta il mondo e tenta di cavarsela come può. Questa è una commedia brillante con una storia d'amore, e ovviamente a volte contiene esagerazioni, ma io credo che Godai non sia mai patetico. Lo vedo piuttosto come un personaggio che si vorrebbe incoraggiare o aiutare.

K: Lei si è avventurata in generi molto diversi fra loro: com'è riuscita ad affrontarli tutti? Ci sono argomenti fondamentali che ha esplorato attraverso questi generi?

RT: Vuole dire argomenti diversi all'interno della stessa serie?

K: Il fatto è che di solito si parte dal presupposto che ogni 'genere' ha un proprio vocabolario che permette di esprimere determinati concetti attraverso particolari codici, un suo linguaggio, insomma. Volevamo sapere se, sia pur attraverso generi diversi, sta

trattando gli stessi argomenti per vederli da ogni possibile angolazione, come per esempio amori difficili o temi simili...
RT: Non ci ho mai pensato. Creo storie che possono essere collegate da alcuni temi comuni, certo. Può capitare, ma non è intenzionale.
K: E qual è il genere in cui si sente più a suo agio?
RT: Be', credo di dover dire che il genere più facile da gestire per me sia la commedia sentimentale, ma ammetto che quello che mi diverte di più è quello horror, forse perché non mi capita spesso di avere la possibilità di scrivere storie di questo genere.
K: Ha intenzione di dedicarsi un po' di più al genere horror, da oggi in poi?
RT: Non esattamente, anche se **Inuyasha**, la serie a cui sto lavorando adesso, non è per niente una commedia sentimentale. E' la prima volta che lavoro a una serie lunga su mostri e demoni, e devo dire che mi piace. E' proprio divertente.
K: Si considera di più una narratrice o una disegnatrice?
RT: Se dovessi scegliere una sola di queste due cose, preferirei di sicuro scrivere le mie storie, piuttosto che doverle solo disegnare.
K: Ha mai pensato di scrivere qualcosa che non prevedesse il disegno?
RT: Non mi ritengo una scrittrice. Io lavoro con i manga e penso che la storia sia l'elemento più importante nella creazione di un fumetto. Contemporaneamente, però, sento l'esigenza di raccontarla a fumetti. Non credo davvero di voler intraprendere un altro tipo di carriera.
K: Fra le sue fonti d'ispirazione ha citato spesso ***L'Uomo Ragno***, ***Vita da strega*** e altre cose del genere. Ma a quale epoca mitologica e letteraria fa riferimento nel suo lavoro? Quale media non-grafico è fonte d'ispirazione per lei?
RT: Forse è una risposta scontata, ma devo dire che ***qualsiasi cosa*** mi ispira. Storie antiche. Storie che ogni ragazzo giapponese ha sentito da piccolo. Storie della tradizione e del folclore. In titoli come **Lamù** si trova di tutto, per cui le fonti d'ispirazione a cui ho attinto per creare questa storia sono veramente infinite.
K: Riceve posta dai suoi lettori occidentali?
RT: Sì, a volte.
K: E cosa dicono di apprezzare di più nel suo lavoro?
RT: Molti di loro fanno riferimento al titolo originale della serie che stanno leggendo e sono così gentili da scrivere in un inglese abbastanza facile. La maggior parte ama le mie storie e dice di divertirsi a leggerle. E' la maggioranza delle lettere che ricevo dall'estero.
K: Cos'hanno i manga che non si trova nei fumetti americani, per esempio?
RT: All'inizio, quando il manga de ***L'Uomo Ragno*** uscì in Giappone, era scritto da un americano e disegnato da un giapponese (Ryoichi "**Sanctuary**" Ikegami). Ammetto che mi sembrava che la storia non funzionasse molto bene. Avevo anche degli albi originali americani di questo supereroe, e dato che non sapevo l'inglese, guardavo le tavole una a una: sembrava così leggero, brillante, forse un po' superficiale. Ma quando le storie de ***L'Uomo Ragno*** cominciarono a essere scritte da un autore giapponese per la versione 'manga', l'atmosfera divenne più oscura, misteriosa, e quindi decisamente più affascinante. Forse significa che ai lettori giapponesi piacciono di più le storie truculente (ride).
K: Che differenza c'è fra le sue storie più brillanti e leggere, tipo **Ranma 1/2**, e storie americane dello stesso genere? Perché il senso di libertà dei manga viene limitato nei fumetti americani?
RT: Non lo so, non sono così esperta di fumetti americani. Comunque quasi tutti i protagonisti di manga sono adolescenti, con un'età compresa tra i dieci e i diciassette anni. Raramente sono più grandi. Penso che la maggior parte dei lettori, essendo ragazzini, si possa identificare con personaggi della stessa età. Nei fumetti americani, invece, i protagonisti sono per lo più adulti. E se non sono adulti, sono ***troppo*** piccoli. Oppure non hanno niente di umano. Non ne sono così sicura, ma questa potrebbe essere una delle differenze fra i fumetti giapponesi e quelli americani.
K: Sì, mi piace questa idea. Questo mi fa venire in mente un sacco di domande, che spero sarò in grado di farle in un'altra occasione. Per il momento, grazie della disponibilità.
RT: Grazie a voi.

Durante questa intervista, Rumiko Takahashi - sebbene circondata dal viavai continuo del suo staff, delle troupe televisive, dei fotografi e dei produttori - ha trovato il tempo di autografare le copie degli intervistatori. Può sembrare un gesto insignificante, ma è in realtà una testimonianza della disponibilità dell'autrice malgrado la ferrea organizzazione 'aziendale' che la circonda. La ringraziamo di nuovo.

where anime news is read

Akadot, che tiene aggiornati i fan con le notizie più fresche riguardanti il mondo degli anime, dispone di interviste con le massime vette dell'industria dell'animazione giapponese, recensioni, editoriali, giochi e tonnellate di altri divertenti e interessanti argomenti correlati. Visitate

Quando i Pokémon sono più educativi degli educatori

di Cristiano Martorella

Qual è il segreto del successo di **Pokémon**? Si tratta soltanto di un'abile campagna promozionale di prodotti commerciali, o siamo in presenza di qualcosa di più complesso che affascina i bambini? Crediamo che sia possibile trovare alcune risposte soddisfacenti per comprendere l'attuale fenomeno mass-mediatico che vadano oltre le consuete osservazioni. Finora si è scritto in modo abbastanza superficiale e dilettantesco sul tema, mettendo in luce aspetti secondari e dicendo ben poco. Vale la pena considerare quanto è stato scritto finora per renderci conto quanto il giudizio sui **Pokémon** sia fondato su una buona dose di mancanza di informazioni.

I **Pokémon** vennero conosciuti, prima di giungere nel nostro paese, tramite la cronaca allarmista dei giornali che videro nei piccoli mostri un pericolo per la salute dei bambini. I primi episodi del cartone animato dei **Pokémon** avevano alcuni effetti di luci, equivalenti a uno sfarfallio a rapida frequenza, che provocavano attacchi epilettici in alcuni soggetti ipersensibili. L'episodio rimbalzò sulle pagine dei quotidiani di tutto il mondo e fu commentato con drammaticità da Furio Colombo, autore di un articolo intitolato *Nel Far West dei cartoni animati* ("La Repubblica", 20 dicembre 1997).

Nessuno pensò di far notare che l'accaduto aveva permesso di scoprire una ipersensibilità in soggetti che ne erano totalmente all'oscuro. E ciò aveva consentito di prendere le necessarie precauzioni. I danni erano stati quindi nulli, e i vantaggi della prevenzione evidenti.

Oltre a questa ingiusta criminalizzazione, i **Pokémon** sono stati vittime di un'altra forma antipatica di ostracismo, ossia l'atteggiamento snobistico di chi, senza conoscere un argomento, lo indica come privo d'interesse. E' questo il caso emblematico di Ferruccio Giromini che in un suo articolo scrive: "E di **Pokémon** che si dice? In realtà, se ne parla fin troppo. [...] Alla fine, il lato veramente negativo è la pesante indigestione mediatica sull'argomento, che in sé non meriterebbe tanta mole di attenzione" (*Colori a Positano*, in "Andersen", n.160, giugno 2000). Tutto ciò che interessa e coinvolge i bambini, come nel caso di **Pokémon**, merita invece la massima attenzione. Tale atteggiamento dimostra invece un'assoluta mancanza di rispetto nei confronti dei lettori che meritano approfondimenti, piuttosto che giudizi affrettati e opinioni soggettive. Al contrario, ci sembra che sia ancora possibile scrivere qualcosa sui pokémon che non sia così fazioso e qualunquista.

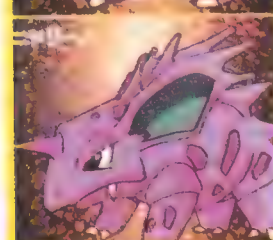
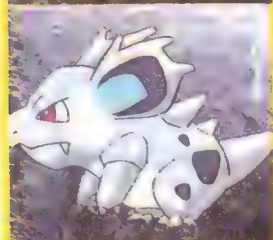
Innanzitutto conosciamo l'oggetto della nostra indagine. **Pokémon** deriva il suo nome dalla contrazione di *pocket monster* ovvero 'mostro tascabile'. Questi personaggi furono creati per un videogioco della Nintendo dal trentaquattrenne giapponese Satoshi Tajiri nel 1996, e divennero in seguito un cartone animato di una serie televisiva che è attualmente trasmessa in 14 paesi. Tajiri è un personaggio che ben rappresenta il mondo giovanile giapponese, è infatti ciò che in gergo si definisce come *otaku* . [...] In parole semplici, Tajiri era una sorta di perdigiorno e ciò contribuì non poco a creargli problemi. Infatti gli fu molto difficile convincere la Nintendo della bontà del suo progetto. Ma una volta riuscito a tramutare in realtà le sue idee, il successo fu garantito.

La vicenda creata da Tajiri è molto semplice: un bambino vuole diventare allenatore di pokémon e incomincia un viaggio che gli permette di trovarne nuovi e sfidandoli in un duello di conquistarli. E' facile capire il motivo di tanto successo che si basa su meccanismi narrativi già noti e studiati. Evitando di farci ingannare dalle apparenze, dobbiamo capire che i combattimenti fra pokémon sono un elemento secondario. Essi non sono lo scopo finale della vicenda, anche se apparentemente rappresentano il cardine della trama. In realtà, il combattimento è invece soltanto un pretesto per mettere insieme una storia che ruota su meccanismi molto più raffinati.

Il vero nodo cruciale della storia è il rapporto fra allenatore e pokémon, ossia fra il bambino e la creatura animale. Questa relazione è fortissima e dotata di molte sfumature. Questa chiave di lettura ci viene fornita da un grande conoscitore dei meccanismi fantastici. Parlando del rapporto fra il gatto con gli stivali e il suo padrone, Gianni Rodari ci spiega dove puntare la nostra attenzione: "[...] Il nocciolo più autentico della fiaba non è la carriera del falso marchese di Carabas, ma il rapporto fra il giovane e il gatto, tra l'orfanello e l'animale" (*Grammatica della fantasia*, Einaudi). Questa citazione di Gianni Rodari ci permette di mettere a fuoco il tema centrale della storia di **Pokémon**, sicuri di poter utilizzare al meglio la felice intuizione. Il rapporto fra allenatore e pokémon si basa su una buona conoscenza della creatura, delle sue caratteristiche fisiche e della sua personalità. Il mondo dei **Pokémon** richiede l'abilità di un novello Linneo necessaria per classificare tante creature. Esistono 151 pokémon divisi in diverse categorie. Ci sono pokémon d'acqua, di fuoco, di terra, d'erba, elettrici, psichici, eccetera. Un mondo dunque articolato e con una sua coerente logica. Un pokémon d'acqua combatterà meglio nel suo ambiente. Mentre un pokémon di roccia sarà in grande difficoltà nel mare. Il legame fra individuo e ambiente è molto sviluppato nel pensiero giapponese: Tetsuro Watsuji (1889-1960) è il filosofo che ha formulato delle teorie sull'influenza della natura e del clima sul carattere umano (*Fudo: ningengakuteki kosatsu*, Iwanami Shoten).

Il rapporto fra allenatore e pokémon si rivela molto complesso. I pokémon possono infatti evolversi in creature con poteri più forti. Ma l'evoluzione del pokémon richiede un'abilità da parte

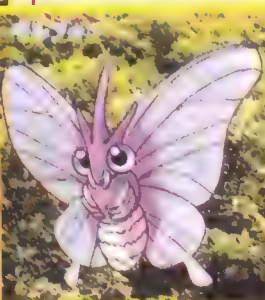
LG ARGOMENTI - La rivista del Centro Studi di Letteratura Giovanile, edita dal Comune di Genova e diretta dal dott. Francesco Langella, si occupa di puntuali recensioni dei libri di narrativa per ragazzi che costituiscono il fondo della Biblioteca. LG Argomenti nasce nel 1965 e ha una periodicità trimestrale.

Biblioteca Internazionale per Ragazzi E. De Amicis
Magazzini del Cotone 2° p., Calata Molo Vecchio,- 16128 Genova
tel: 010252237 - 010265237 fax: 010252568 e-mail: deamicis@comune.genova.it
www.comune.genova.it/turismo/biblioteche/deamicis

dell'allenatore capace di fornire i giusti stimoli. Insomma, la storia dei pokémon sembra dirci che si cresce insieme, che il processo di sviluppo avviene soltanto in sintonia e in rapporto con gli altri. In tal senso i pokémon sono delle creature che sollecitano interessanti riflessioni. Però l'evoluzione non è un processo che segue tappe prefissate. Pikachu e Bulbasaur, due pokémon dell'allenatore Ash, si rifiutano ostinatamente di crescere. L'evoluzione non dipende dall'età, ma da un orologio interiore, un meccanismo dell'anima. Anche ciò è un tema ampiamente trattato da una certa letteratura scientifica giapponese. Lo psicologo Takeo Doi ha parlato del 'complesso di Peter Pan' che affliggerebbe i giapponesi (*Anatomia della dipendenza*, Raffaello Cortina Edizioni). Eppure non si possono forzare certi ritmi dell'anima. La crescita prende le mosse da un fattore individuale che non può essere trascurato. L'ambiente è importantissimo per lo sviluppo, ma la crescita ha modalità personali e diverse da individuo a individuo. E' rischioso fingere di aver raggiunto uno stadio evolutivo successivo quando la nostra personalità è ancora legata a desideri e comportamenti non adatti ai nuovi ruoli. La finzione è la cosa più semplice da realizzarsi e ha anche un immediato successo. Ma essa non corrisponde ancora a una presa di responsabilità delle nostre azioni. Si può essere fortunati nel costruire un mondo fittizio, incolpando gli altri di errori che invece provengono esclusivamente dai nostri comportamenti. Questa è però una duplice menzogna: si finge con gli altri e si inganna se stessi. I pokémon sono creature sincere e decidono di evolversi soltanto quando sono veramente pronte. Ciò riassume il concetto giapponese di *makoto* - sincerità e spontaneità - (Ruth Benedict, *Il crisantemo e la spada. Modelli di cultura giapponese*, Rizzoli). Se gli esseri umani fossero altrettanto responsabili, senza assumere ruoli o atteggiamenti che non competono, sarebbero simpatici quanto i pokémon.

Un altro importante elemento è rappresentato dalla lingua parlata dai pokémon che è costituita da pochi fonemi proferiti come da un bambino ai primi tentativi di articolazione delle parole. Questi fonemi sono basati sul nome del pokémon. Così Pikachu si esprime con frasi del genere: "pika pika pikachu", Charmander con "cha", Squirtle con "squa", eccetera. Sembrerebbe un fatto irrilevante e così sarebbe non fossimo passati per le forche caudine degli studi rodariani. Non si può ignorare l'importanza di questo linguaggio primordiale ricordando la filastrocca *Le parole del bambino* (Gianni Rodari, *Il secondo libro delle filastrocche*, Einaudi) che corrisponde al caso del linguaggio dei pokémon. Rodari insisteva sulla pregnanza di un linguaggio apparentemente incomprensibile. E diceva che esso era comprensibilissimo per chi voleva udire e capire. Rodari non stava scherzando, le sue conoscenze linguistiche erano ben superiori a quelle di altri suoi colleghi scrittori. Egli stava semplicemente utilizzando il principio di cooperazione (Paul Grice, *Logica e conversazione*, Il Mulino) esposto da Grice: "conforma il tuo contributo conversazionale a quanto è richiesto dall'intento comune accettato, nel momento in cui avviene". Questo principio linguistico funziona perfettamente anche con i pokémon. Nel loro mondo semplice e spontaneo un "pika pika" è sufficiente come espressione e il bambino intuisce perfettamente ciò che dicono.

In conclusione qual è la sfida che ci lanciano i **Pokémon**? Forse è una lotta da combattere con l'intelligenza e la fantasia. Invece di stigmatizzarli, dovremmo accettarli come ciò che veramente sono: uno stimolo per la crescita del bambino. Il fatto che siano visti da molti educatori come qualcosa di pericoloso, è indice della disinformazione e incomprensione che ancora esiste nel mondo dei prodotti per l'infanzia, siano questi libri, fumetti, cartoni animati, videogiochi o giocattoli.

[Cristiano Martorella, *Quando i pokémon sono più educativi degli educatori*, in "LG Argomenti", n.3 anno XXXVI, luglio-settembre 2000, pp.52-56.]

WHAM

MALEDI-
ZIONE...
SPLIT

NO!
IL SUO
SANGUE
SCHIZ-
ZA SUL
TORII!
RUB RUB

AH...
NON E`
POSSI-
BILE...
SPLAT
SPLAT

AH AH AH AH! FINALMENTE LE OTTANTOTTO BELVE POTRANNO RISVEGLIARSI DAL LORO SONNO MILLENARIO!

SPLOOOSSSSH

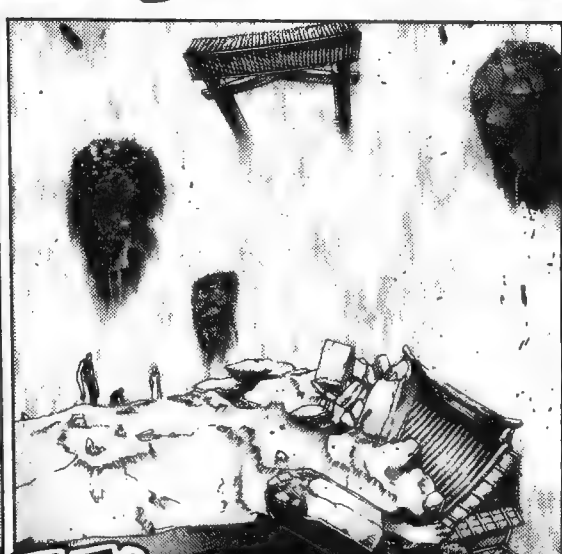
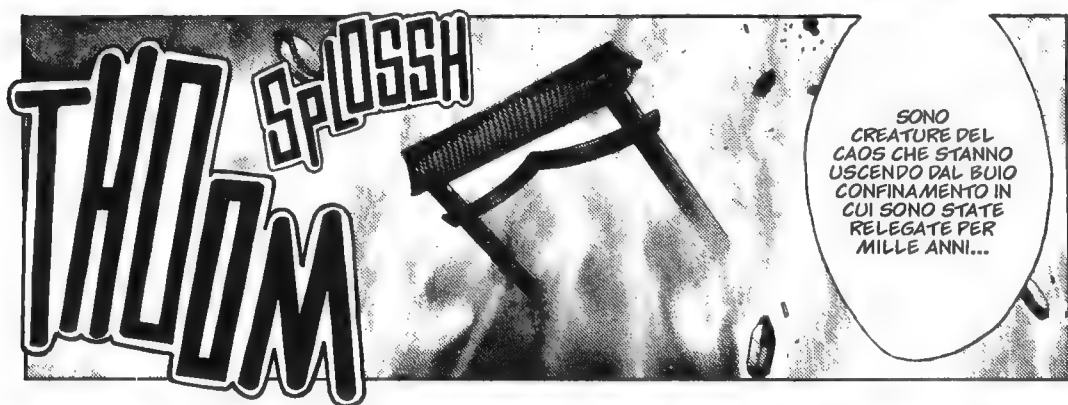
LA STORIA DELLA STIRPE DELLA TERRA TERMINA CON LA TUA GENERAZIONE, ISHIGAMI!

KAMIKAZE di Satoshi Shiki

OLTRE IL CONFINE

WHAM
GRAB
DISPIA-CENTE, SPIRITO DELLA TERRA!
SWISH
IL TORII CHE HAI PROTETTO PER MILLE ANNI NON SERVE PIÙ A NIENTE!
KATHUMP
KRRRR
KRRR
AH!

SPLASH
RRUMBLE
TUTUM
SPLASH
RATTLE
RATTLE
SPLOOSSSSH
BA CRACK

SMASK
THOOM
STANNO PER USCIRE.

RRRUMBLE

KRAMM

RUMBL E
AH... AAH!
RR
COSA SIGNIFICA QUESTA SPECIE DI TERREMOTO?!
UM
BLE
COSA STA SUCCEDENDO?!

SPLOSH
SPLOSH
RRUMBLE
COSA?!
TUTUM
C-COS'E' QUESTO SENSO DI OPPRES-SIONE..? MI SENTO SOFFOCA-RE...
TUTUM
SPLOOSH
AH... AAH... NOOOOH!
TUTUM
TUTUM

KRUMP
KRUMP
KRUMP
RRR

LE
UMB

CHE PUZZA...

SONO COME BAMBINI CAPRICCIOSI... HANNO TROPPI GIOCATTOLI A DISPOSIZIONE E SI DIVERTONO A DISTRUG-GERLI...
MI CHIE-DO COME RIESCANO A UCCIDE-RE TANTA GENTE...

SE KEIKO VEDESSE QUE-STA SCENA, SVERREBBE DI SICURO...
PUAH!

LANCELOT... HAI... HAI SENTITO ANCHE TU...?
UH?
GRROWL

QUEL-
LA STRANA
SENSAZIONE...
E POI ORA IL
SILENZIO AS-
SOLUTO...

RIHEI!
HHNF...
RATTLE RATTLE
HANF...

OH!
THUMP

ADESSO ISHIGAMI È L'ULTIMO DEI MIEI PENSIERI!

SUPPONGO CHE ISHIGAMI SI SIA SCATENATO E TU NON ERI PRONTO, VERO?
OH, IMMAGINO!
HANF
HANF

CHE DIAVOLO TI È SUCCESSO? PERCHÈ STAI ANSIMANDO COSÌ? E IL TUO BRACCIO...?

TI CONSIGLIO DI DIMENTICARE ANCHE IL SUO NOME!
RATTLE
ORMAI, ANCHE KIKUNOSUKE, IL SIGNOR RIKIMARU, A QUEST'ORA...
S-STAI DICENDO CHE...
...LE OTTANTOTTO BELVE SONO STATE...?

DUMP
AH!

E-ECCOLE...
TUTUM
SONO ARRIVATE!
TUTUM
RRRUMBLE

THROOM

HRR
RMMMMM

HAAAH!
BRAHM
SWI SH
KRAMM KRAMM
THOOM
WHUMP
MALE-
DETTO...
VUOI CAL-
MARTI?!

SWISH

WHAM

KAMIKAZE - CONTINUA

NARUTARU

di Mohiro Kito

PAROLE IN FUGA

COSA...
...COSA STO CERCANDO DI FARE...?

CREDO FORSE DI CHIEDERE PERDONO COSÌ?

QUANTO SONO ME-SCHINA...

E` UNA RAGAZZINA.
CI SONO VISITE.

STO VERIFICANDO...
UNA SUA COMPAGNA DI CLASSE?

IL FATTO E` CHE LE RAGAZZINE DI OGGI SONO TUTTE IDENTICHE!
ECCO... IO... MI DISPIACE, MA NON RIESCO A CONFRONTARLA CON LE FOTO A NOSTRA DISPOSIZIONE...

MMM...
LA FACCIAMO FERMARE PER SICUREZZA?

...NO, ASPETTIAMO UN PO' E VEDIAMO COME SI COMPORTA!

CERTO.

ANCHE TU...
...CONOSCI KOMORI?
AH...
COME?
...S-SÌ...
E HAI UNA **BUONA RAGIONE** PER VENIRE QUI MARINANDO LA SCUOLA?

LO SAI ALMENO COSA RISCHI?
...
PER QUANTO SIANO BUONE LE TUE RAGIONI, NON DOVRESTI VENIRE DA QUESTE PARTI IN QUESTI ORARI...

...DA ADULTI SOSPETTOSI...
POTRESTI ESSERE FERMATA...

SE QUESTO ACCADESSE, TI INTERROGHEREBBERO CERCANDO DI CAPIRE TUTTO DEI TUOI RAPPORTI CON KOMORI...

...E TI TROVERESTI IN DIFFICOLTÀ... DICO BENE?

MA IO...
FRA POCO ARRIVERANNO I POLIZIOTTI.
ANDIAMOCENE.

FA' CIAO-CIAO A QUEI TIZI CHE CI STANNO SPIANDO...
...E POI SEGUIMI.

CI HA SCOPERTO!

CHIAMA SUBITO UN POLIZIOTTO IN BORGHESE!
CE N'E' UNO DI PATTUGLIA!
E METTITI IN CONTATTO ANCHE CON LE UNITÀ IN ATTESA!

FORZA, SBRIGATI.

SALI.

HAI PAURA DI ME?
CHE C'E'?

KLUNK
KLUNK

KACHIK

COSA?!
UN'AUTO?!
WROOOO

SI SPOSTANO IN AUTO! NON ME L'AVEVATE DETTO!
DOVRO' INSEGUIR-LI!

RICE-VUTO!
CERCA DI NON FARTI SEMINARE!
TI MANDO RINFORZI QUANTO PRIMA!

QUESTA FACCENDA E' MOLTO SO-SPETTA!
E' UNA PISTA DA SEGUIRE... POCO MA SICURO!

MI CI GIOCO UN OCCHIO...
QUEI DUE HAN-NO QUALCOSA A CHE FARE CON QUESTO CASO...

WROOOO

MI CHIAMO NAOZUMI SUDO.
HO CONOSCIUTO KOMORI ATTRAVERSO L'ATTIVITÀ DI VOLONTARIATO.
...
SE NON VUOI PARLARNE, NON FA NIENTE. NON ME NE IMPORTA NULLA.

NO... NON È COSÌ...
SCUSAMI.

IO SONO... AKIRA SAKURA.
IO E LUI...

CON KOMORI?
...CI SCRIVEVAMO DELLE LETTERE...

...CI SCRIVEVAMO...
...ECCO...

SAKURA?

È BRAVO A SCRIVERE, VERO?
SÌ, CE LO VEDO PROPRIO.

COSA?
DOV'È CASA TUA? TI CI ACCOMPAGNO.

È PIUTTOSTO LONTANA...
NO... NON CE N'È BISOGNO... NON PREOCCUPARTI!

...S-SÌ?
AH...
RATTLE

VORREI ACCOMPAGNARTI COMUNQUE.
E` UN PROBLEMA PER TE?
N-NO... NIENTE AFFATTO...
MA VERAMENTE...
OH, FA LO STESSO...
ALLORA SEI D'ACCORDO?

WROOOOO

AVRÀ QUALCOSA A CHE FARE CON L'ESERCITO AMERICANO?
LA TARGA È ALFABETICA.

BASTERÀ CONFRONTARLA CON QUELLE IMMATRICOLATE, E LO SCOPRIREMO SUBITO.
SECONDO ME È STATA RUBATA!

...
E SECONDO TE CHI RUBEREBBE APPOSTA UN'AUTO DEL GENERE?!

...OPPURE...
O È UN LADRO MOLTO INESPERTO...

FREQUENTI IL SECONDO ANNO DELLA SCUOLA MEDIA, SAKU-RA?

AH... SÌ...
QUINDI HAI LA STESSA ETÀ DI KO-MORI.

GIÀ... NATURA-LE...

EHM... E...
...E TU, SUDO?

IO?
TU QUANTI ANNI MI DARESTI?

NO, NIENTE... SCUSA LA DOMANDA...
FRE-QUENTO IL TERZO ANNO DI LICEO...

...ANCHE SE HO RIPETUTO UN ANNO.

ZAP

QUI ABEL.

SÌ...

COME?

COSA?!

ABBIAMO IL RISULTATO DEL CONFRONTO DELLA TARGA.

ALLORA?

RISULTA ESSERE UNA MACCHINA PRIVATA...

...DI PROPRIETÀ DELL'ATTUALE **COMANDANTE DELLA MARINA AMERICANA** DELLA BASE DI ATSUGI!

STA ENTRANDO IN AUTOSTRADA.
IN AUTO-STRADA?!
CHE DIAVOLO VORRÀ FARE?
SI SARÀ ACCORTO DI ESSERE PEDINATO?

HA SCELTO UN MEZZO CON CUI È **IMPOSSIBILE** NON ESSERE NOTATI.
O È UN COMPLETO IMBECILLE...
...O HA UN PIANO BEN PRECISO!
COSA FACCIA-MO?
QUI **BARON.** CI SIAMO UNITI AD ABEL.
WROOO

BENE, BARON. PORTATEVI DAVANTI AL SOSPETTATO.

LO FER-MEREMO!

ERI VENUTA...

...APPOSTA PER PORTARE QUEI FIORI?

SAI...

FORSE.

IN REALTÀ...

...I FIORI...

...SERVONO ALLE PERSONE CHE CONTINUANO A VIVERE.

LA MORTE...
...DAL MOMENTO IN CUI ARRIVA...
...NON HA PIU` ALCUN SENSO PER CHI LA RICEVE.
LA MORTE PUO` AVERE UN SIGNIFICATO...
...SOLO PER COLORO CHE SONO RIMASTI IN VITA.

IO...

...TEMO DI NON CAPIRE.

INOLTRE NON M'IN-TERESSA...
...IL FAT-TO CHE LA MADRE DI KOMORI, INVECE, LO SIA.
E NON CAPISCO NEANCHE IL MOTIVO PER CUI KOMORI NON SI TROVI PIU` IN GIRO.

SEMPLICEMENTE NON VOLEVO LASCIARE CHE CERTI ADULTI FURBACCHIONI...
...RIUSCISSERO A PRENDERE UNA RAGAZ-ZA COME TE, SAKURA.

WROOOO

BENE, FERMATELO!
BARON E' DAVANTI AL SOSPETTATO.

SWISH

KLUNK

RALLENTA E ACCOSTA A SINISTRA!
POO PEEEE POOOO
AUTO BIANCA CHE STA DAVANTI!

QUANTO SONO INDE-LICATI...
COSA?!
WROOOO
POO PEE POO
NON MI LASCIANO ALTRA SCELTA.
COSA?!
FUGGIAMO.
IL FATTO E` CHE NON HO LA PATENTE.
SKREEE

COS...?!

VUOL FARE IL FURBO!
POO PEE POO
WROOOO

WROO

BARON, OSTRUI-TEGLI IL PASSAG-GIO!
CERCA DI SVIGNAR-SELA!

COSA VI SUC-CEDE?!
BARON!

IL SOSPETTO STA ARRIVANDO!

MA...
VERAMENTE...

...IL SOSPETTO E` DAVANTI ANCHE A NOI!
COSA?!

SKREEE

AH!

CRASH
!
WROOOOO

SKRIII
AH!
SKREEEEE

MA CHE DIAVOLO COMBI- NI?!
CHAK
UH?!

UN IN-
CIDENTE
STRADA-
LE...
M-MA...
ADESSO...
COSA...?

I SOLITI
FURFANTI CHE
NON RISPETTA-
NO I LIMITI DI
VELOCITÀ E
LE NORME
DI SICUREZ-
ZA...

...QUELLO
SAREBBE IL
TIZIO CHE
ABBIAMO IN-
SEGUITO...?

NON SCEN-
DETE DALLA
MACCHINA!

WHUMP

MA CHE...?!

RATATA'
PPTSSH

UGH!
CHAK

MERDA!

BANG
BANG

RA TATATATÀ

BOOM

TUTTO BENE?
POCO FA MI SEMBRAVI UN PO' SOF-FERENTE...
INOLTRE, CREDO DI APPARIRE COMUNQUE PIÙ SANO DI TE, SAKURA.
NON PREOCCU-PARTI...
CI FERME-REMO ALLA PROSSIMA AREA DI SERVIZIO.
OH, CERTO... SCUSAMI.

TI PREGO...
SENTI... ECCO...
PER FAVORE...
NON RIPARTIRE SENZA DI ME...
VA' E STA' TRANQUILLA...
TI PARE CHE IO SIA UN TIPO DEL GENERE?
NON CAPISCO...

NONOSTANTE SIA UN RAGAZZO...

...NON HO PAURA DI LUI...

SU, ANDIAMO!
M-MA LA MACCHINA È...

NON PREOC-CUPARTI!
NON L'HO RUBATA.

OH, SCUSA, SAKURA...
IL TUO POSTO NON E` LÌ...

COME...?

SCUSA PER LA SCOMODITÀ...

SUDO...

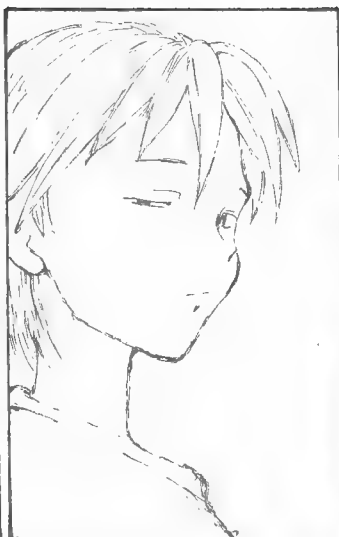
...MA TU COSA FAI NELLA VITA?

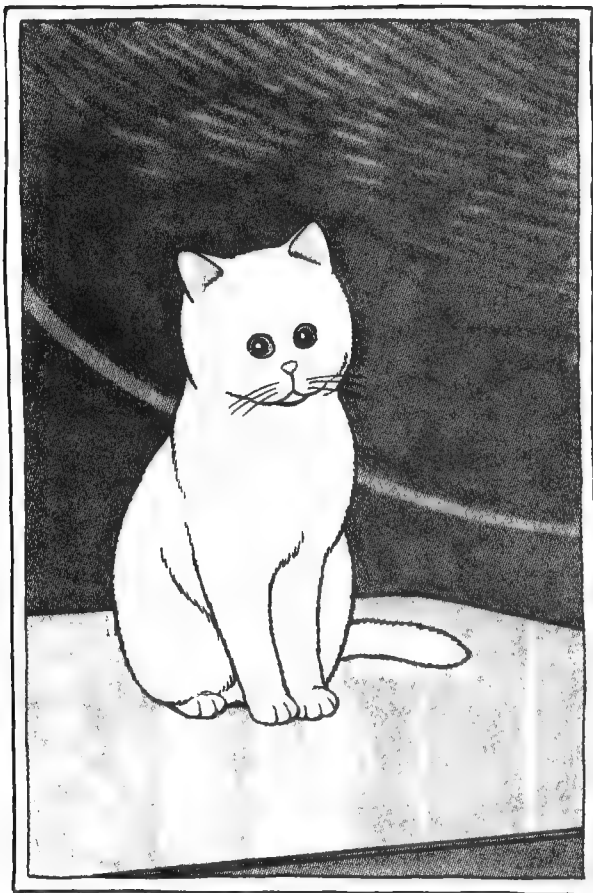
LO STUDENTE LICEALE.

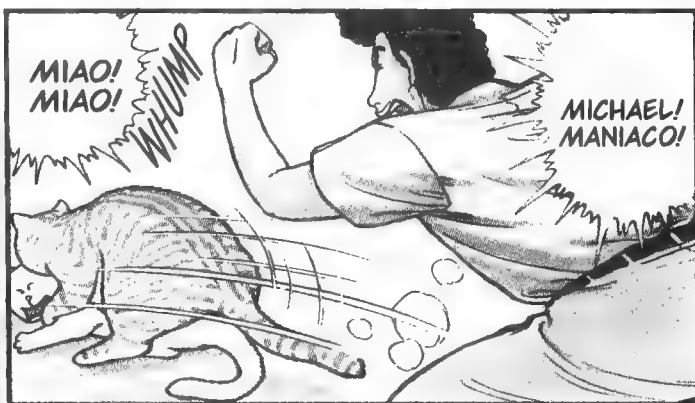
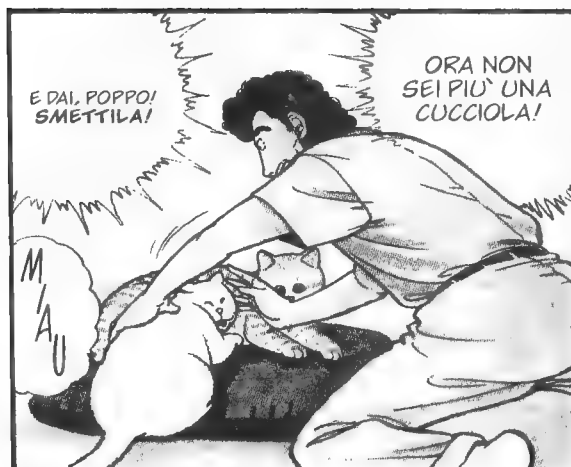
NON INTENDEVO DIRE QUESTO...

VUOI SAPERLO SUL SERIO?

EHI! DICO SUL SERIO!

AH AH AH

MICHAEL di Makoto Kobayashi

LOVE STORY

SONO TRASCORSI OTTO MESI DA QUANDO LA PICCOLA POPPO E` ENTRATA NELLA NOSTRA CASA. ORA E` CRESCIUTA ED E` DIVENTATA UNA BELLISSIMA GATTINA.

NONOSTANTE QUESTO, PERO', NON HA ANCORA PERSO IL VIZIO DI ANDARE DA MICHAEL CREDENDO CHE SI TRATTI DELLA SUA MAMMA.

COMUNQUE SIA, I DUE
SONO IN OTTIMI RAPPORTI.

FINCHE, UN CERTO GIORNO...

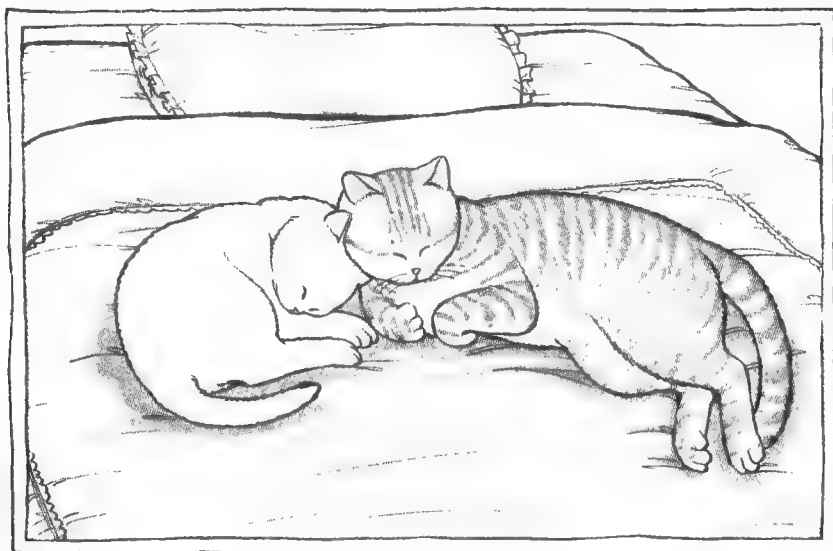
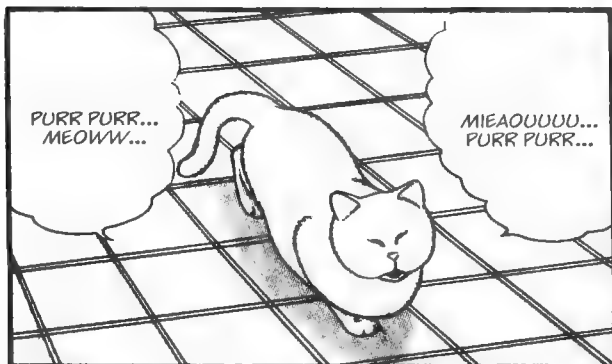
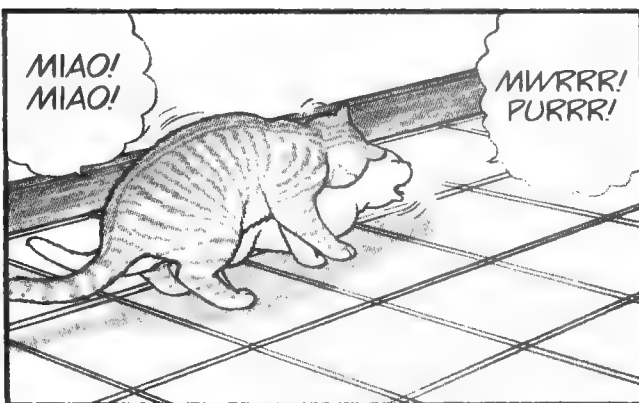
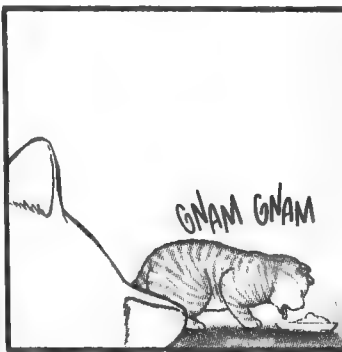
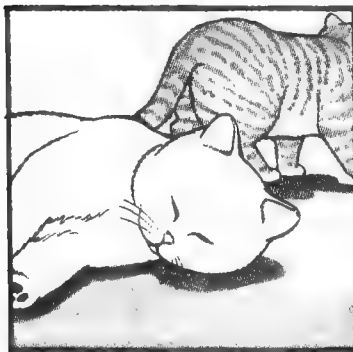
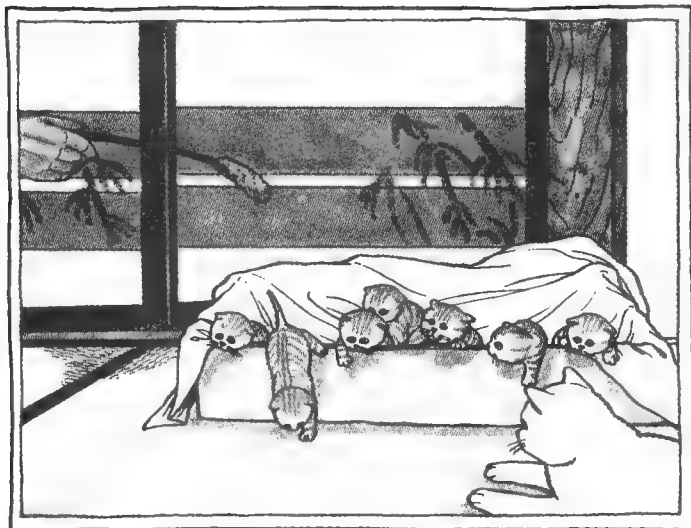
C-CREDO CHE LA NOSTRA PICCOLA SIA DIVENTATA ADULTA! E' PRONTA AD AVERE DEI CUCCIOLI!
MIAO MIAO! MIAO!

ALL'AT-TACCO!
BENE, MICHAEL! DACCI DENTRO!

WHUMP
MIAOOO!

GNAM GNAM

TI SEI FATTO ONORE, ALMENO? DIVENTEREMO NONNI?
EHI, RAZZA DI GAL-LETTO! COS'È QUELL'ESPRES-SIONE TRON-FIA?

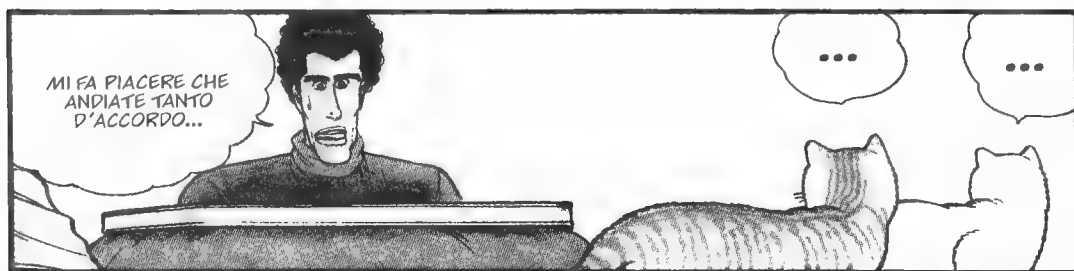
AH AH AH AH!

NACQUERO BEN OTTO CUCCIOLI, TALI E QUALI A MICHAEL.

ERANO TALMENTE CARINI CHE NON SAREI MAI RIUSCITA A SEPARARMENE!

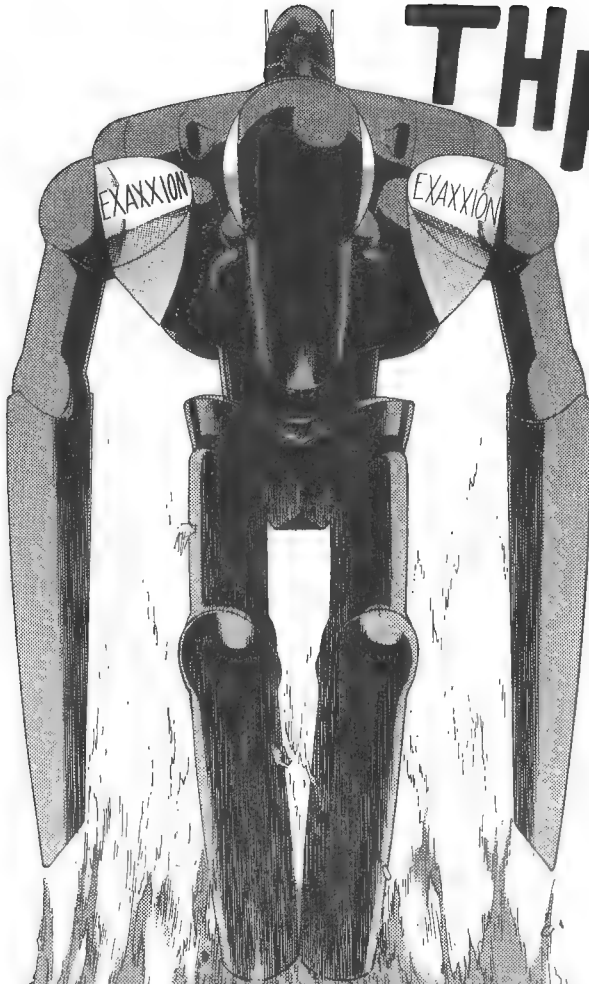
SLAM
MICHAEL & POPPO
- album -

...

...MA AVETE MAI SENTITO PARLARE DI UNA COSA CHE SI CHIAMA **CONTROLLO DELLE NASCITE?!**

MICHAEL - CONTINUA

EXAXXION di Kenichi Sonoda

AVVICINAMENTO

THROOM
EXAXXION
EXAXXION

VA BENE!
TI RICORDO PERO' CHE LA TATTICA HOSUKE SAREBBE LA PIU' EFFICACE NEL...
PSSTH
NON MI SERVE! PILOTO IO L'EXAXXION, E PRENDERO' LE MIE DECISIONI!
BENE!
QUATTRO G... CINQUE G... PASSIAMO ALLA CADUTA GRAVITAZIONALE ORIZZONTALE!
PREPARATI! FARO' FUOCO NON APPENA SAREMO ARRIVATI... ANZI, NON APPENA SAREMO A DISTANZA DI GITTATA!
BALZO GRAVITAZIONALE IN CORSO! STIAMO CONTRASTANDO L'ATTRAZIONE TERRESTRE...
AUMENTA L'ACCELERAZIONE GRAVITAZIONALE INVERSA!

HOICHI HA ORDINATO IL BALZO GRAVITAZIONALE A ISAKA..?

VUOI DIRE CHE HA DECISO **DI TESTA SUA** DI CORRERE ALLA BASE DEGLI ASCENSORI?!

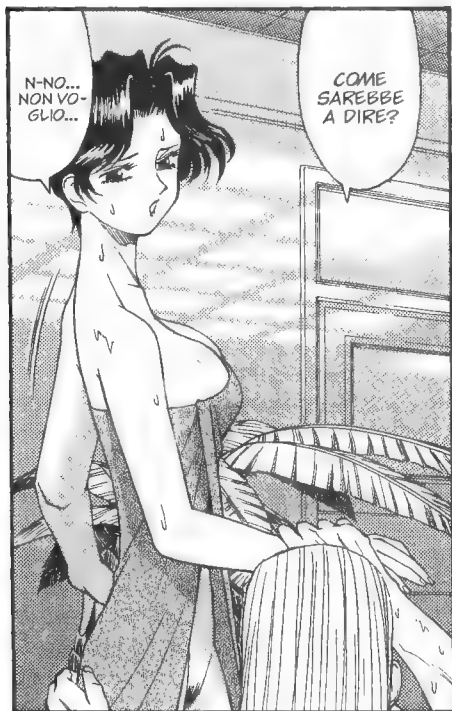
SLURP SLURP

MM...

ESATTO. DESIDERA METTERSI IN CONTATTO CON LUI?

NO, NON IMPORTA. ORMAI IL **REGALINO** CHE HANNO SPEDITO I FARDIANI AVRÀ GIÀ RAGGIUNTO LA BASE, PER CUI HA SOLO **ANTICIPATO** UN MIO ORDINE. QUANDO SARÀ ARRIVATO ALLA BASE, FAMMELO SAPERE.

TESORO... CREDI CHE HOICHI SE LA CAVERÀ?

E` ANDATO A COMBATTERE FACCIA A FACCIA COL NEMICO, VERO?
CONTRASTARLI NON E` UNA QUESTIONE DI DIMENSIONI O DI ARMATURE...
GRAZIE AL CONTROLLO GRAVITO-INERZIALE, E` POSSIBILE NEUTRALIZZARE SIA LE COMUNI ARMI DA FUOCO, SIA QUELLE IRRADIANTI... TUTTO IL RESTO DIPENDE UNICAMENTE DALLA POTENZA DELL'XXX UNIT...
PERCHE` NON OFFRI RIFUGIO IN QUESTA BASE ALMENO AD AKANE E AI SUOI GENITORI...?
QUESTA BASE E` PROTETTA DA UNA FEDELE RIPRODUZIONE DELL'XXX UNIT, ALMENTATA DA UNA PERCENTUALE DI MATERIA-ANTIMATERIA PRELEVATA DALL'EXAXXION...
L'EXAXXION IN QUESTO MOMENTO HA UNA FONTE D'ENERGIA MOLTO PIU` GRANDE DI NOI, E PERTANTO E` CENTINAIA DI VOLTE PIU` SICURO DEL LUOGO IN CUI CI TROVIAMO.
N-NO... NON VOGLIO...
COME SAREBBE A DIRE?
D-DAVANTI A STIA... NON STA BENE...
SLURP
NON SEI AFFATTO CAMBIATA... SEI SEMPRE UNA GRAN BELLA DONNA...
FLIP
VIENI DI FRONTE A ME.

T-TESO-RO... VOGLIO CHIEDERTI UN FAVORE...
MMM... DI CHE SI TRATTA?

QUALUN-QUE COSA ACCADA...
...CON-TINUA A SOSTENERE HOICHI...

...TI PREGO...
NATURALE CHE LO FARÒ...

NESSUNO AL MONDO TIENE HOICHI IN CONSIDERA-ZIONE PIÙ DI ME!
E ORA, BASTA PARLARE... LA-SCIAMI USARE LA LINGUA PER ASSAPORARE IL TUO NETTARE...

...CONTO SU DI TE...

MMH...

WHOOOONN
MA COSA ...?!
AAAAH!
PROVIENE DALL'AERO-PORTO!

EHI, GUARDATE LAGGIÙ!
UN ALTRO ROBOT?!
EHI, NON SPINGETE!

M-MA QUELLO È...

K THOON NG

GDUMP
WHHHMMMMMM

TERRESTRI! ALLONTANATEVI SUBITO DALLA FINESTRA!
E SEMBRA ANCHE PIÙ GRANDE DI QUELLO DELL'ALTRA VOLTA!
HANNO INTENZIONE DI RIPRENDERE A SPARARSI?!
UN ALTRO ROBOT DOTATO DI CANNONI?!

IL SUO PERCORSO CALCOLATO TERMINA QUI ALLA BASE?
SÌ.
NON È ANCORA ENTRATO NELLA NOSTRA GITTATA.
L'EXAXXION SI STA SPOSTANDO VERSO DI NOI FACENDO USO DEL CONTROLLO GRAVITAZIONALE.

FAREMO UNA PROVA GENERALE...
ATTIVARE IL CANNONE PRINCIPALE E IMPOSTARE LA TRAIETTORIA SUL PREVISTO PUNTO D'ARRIVO DELL'EXAXXION!

PREPARAZIONE CAMERA DI SCOPPIO DELLA CANNA DEL CANNONE PRINCIPALE!

BTHOSSSH
KLONNGG

GENERALE SHESKA, POTREI FARLE UNA DOMANDA?
RIGUARDO COSA?

PERCHE` HA VOLUTO SALIRE SU QUESTA UNITA` DI PERSONA?

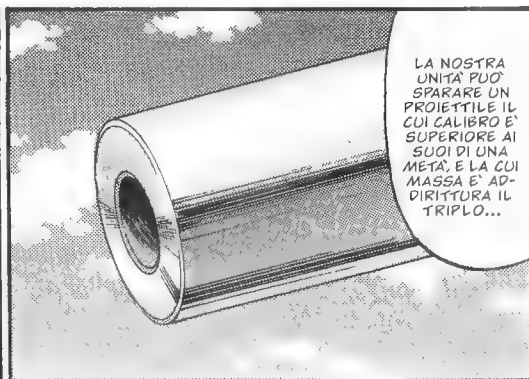
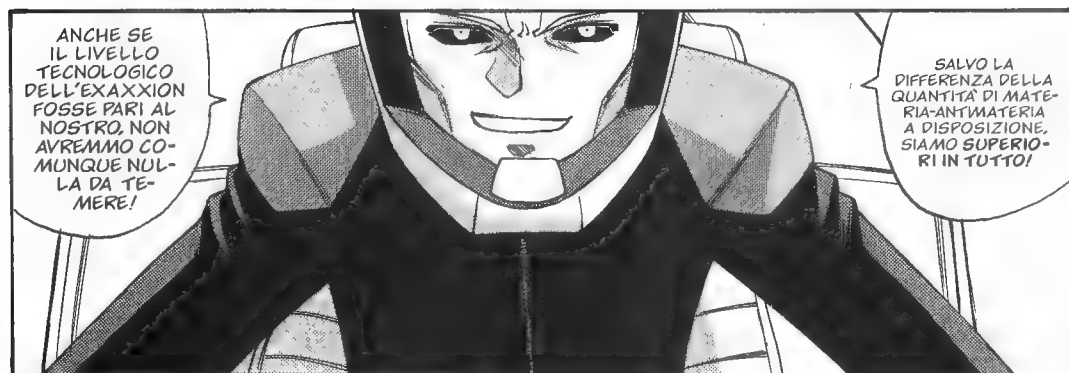
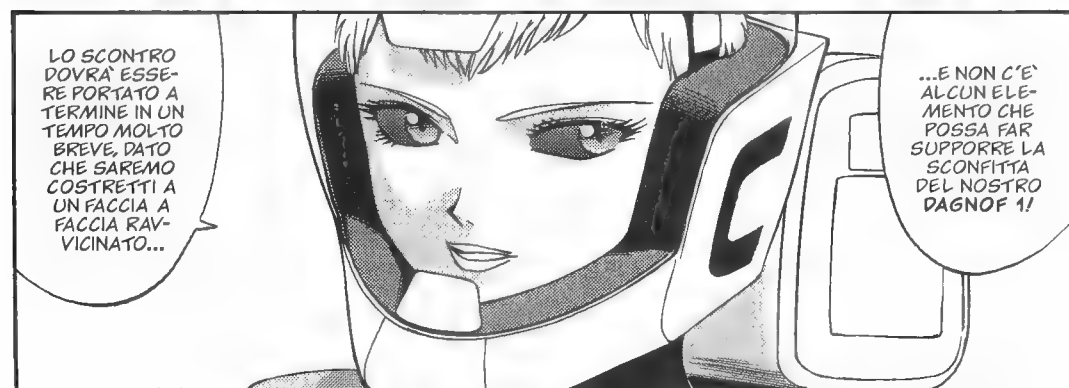
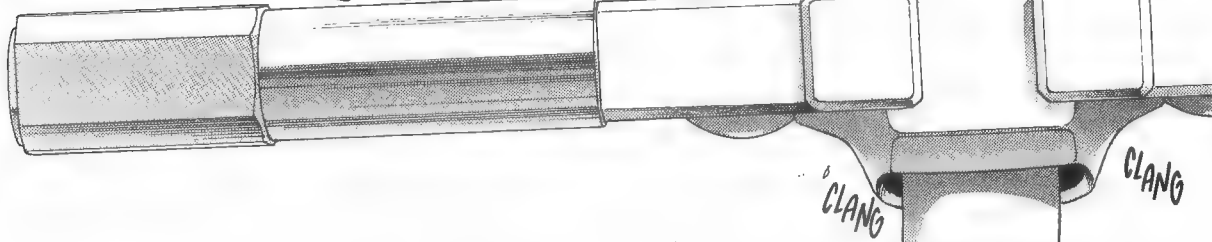
...DOVRESTI AVERLO CAPITO, ORMAI...

GADUMP

FORSE PERCHE` L'XXX UNIT E` L'ARMA STRATEGICA DI CLASSE MAGGIORE...?

ESATTO.
NON POTREI MAI AFFIDARE A QUALCUN ALTRO UN'ARMA CAPACE DI PORTARE A TERMINE UN COLPO DI STATO MENTRE CE N'E` UN ALTRO GIA` IN ATTO...

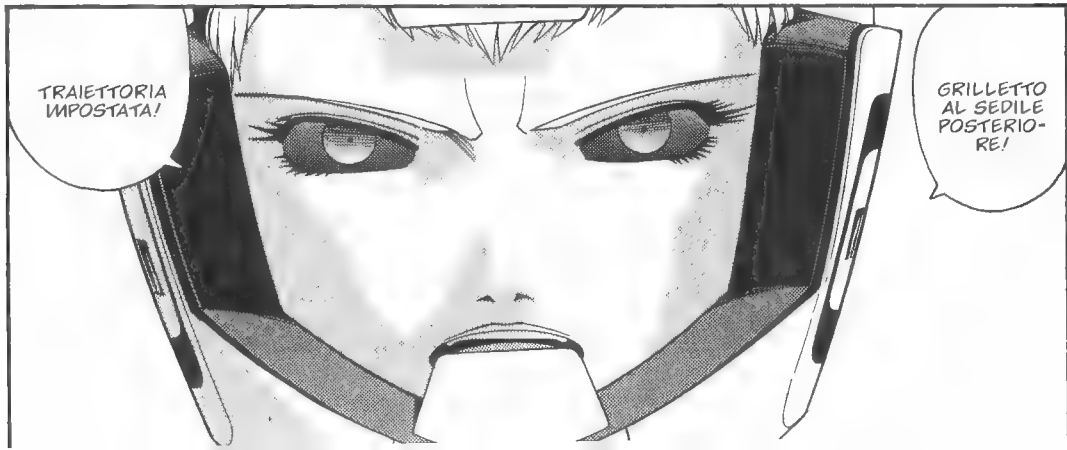
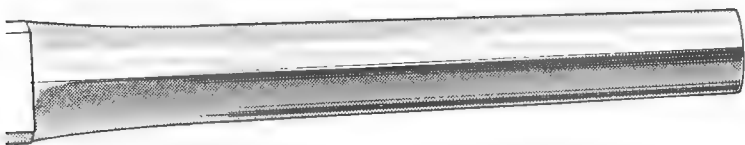
ABBIAMO DOTATO L'XXX UNIT DI UNA CAPACITÀ DI CONTROLLO GRAVITO-INERZIALE STRAORDINARIA, PRELEVATA APPOSTA DALLA PIÙ GRANDE ARMA DI MASSA ESISTENTE A RIOFARD...
CLANG
PSSH
WHIRRRR
ORMAI, NÈ SU RIOFARD, NÈ SULLA TERRA ESISTE PIÙ UN'ARMA IN GRADO DI CONTRASTARE QUESTA...

E PERCIÒ, NEANCHE QUEL-L'EXAXXION...
ESATTA-MENTE.

LA NOSTRA UNITÀ PUÒ SPARARE UN PROIETTILE IL CUI CALIBRO È SUPERIORE AI SUOI DI UNA METÀ, E LA CUI MASSA È ADDIRITTURA IL TRIPLO...

ANCHE SE IL LIVELLO TECNOLOGICO DELL'EXAXXION FOSSE PARI AL NOSTRO, NON AVREMMO COMUNQUE NULLA DA TEMERE!
SALVO LA DIFFERENZA DELLA QUANTITÀ DI MATERIA-ANTIMATERIA A DISPOSIZIONE, SIAMO **SUPERIORI IN TUTTO!**

LO SCONTRO DOVRÀ ESSERE PORTATO A TERMINE IN UN TEMPO MOLTO BREVE, DATO CHE SAREMO COSTRETTI A UN FACCIA A FACCIA RAVVICINATO...
...E NON C'È ALCUN ELEMENTO CHE POSSA FAR SUPPORRE LA SCONFITTA DEL NOSTRO **DAGNOF 1!**

PROIETTILE IN POSIZIONE!

METTERE IL COLPO IN CANNA!

CLANK

WHIZZZ

PSSH

WOOOOOOOSH

COSA?! SIAMO DIRETTI ALLA BASE DEGLI ASCENSORI?!
ESATTO! E NON APPENA SAREMO ARRIVATI, ATTACCHERO` IL ROBOT FARDIANO CHE E` APPENA ATTERRATO!
EXAXXION

STA' TRANQUILLA! IL POSTO IN CUI TI TROVI E' IL PIU' SICURO IN ASSOLUTO!

NON PUOI COMBATTERE LA'!
MA LAGGIU' C'E' MIA SORELLA MAGGIORE!

E INVECE DEVO FARLO! ALTRIMENTI QUESTA STUPIDA GUERRA NON FINIRA' MAI!

DA DISTANZA RAVVICINATA SARA' IMPOSSIBILITATO A SPARARE QUEI PROIETTILI A LUNGHISSIMA GITTATA CHE PORTANO DEVASTAZIONE PER DECINE DI CHILOMETRI!
LO FACCIO ANCHE PER EVITARE IL COMBATTIMENTO CON I CANNONI PRINCIPALI!

DA OGGI IN POI TU E AKANE SMETTERETE DI FREQUENTARVI, E IO NON VOGLIO PIU' AVERE NULLA A CHE FARE CON LA TUA FAMIGLIA, INTESI?!
COMBATTIMENTO...? MA HOICHI... IO NON CREDO CHE...
HOICHI! SEI UN VIOLENTO E UN TEPPISTA! DOVRESTI VERGOGNARTI!
SEI UNO SCEMO, GANCHAN! COSI' RISCHI DI MORIRE!

OH, SANTO CIELO... AKANE...
MA... MAMMA! GANCHAN NON HA COLPA DI QUELLO CHE STA SUCCEDENDO! PERCHE` LO TRATTI COSÌ?!
SILENZIO, SAI?!

MI DISPIACE, MA NON POSSO PERMETTERMI DI ASCOLTARVI, QUESTA VOLTA!
COME SAREBBE A DIRE NON ANCORA?!
NO... IO E GANCHAN... NON ABBIAMO ANCORA FATTO NULLA...
...ADESSO NON VERRAI A DIRMI CHE TU E HOICHI... CHE VOI...?
ECCO...

PREPARATEVI, PERCHE` HO INTENZIONE DI USCIRNE VITTORIOSO A TUTTI I COSTI!
ORA SONO RESPONSABILE DELLE VOSTRE VITE, QUINDI FARÒ COME DICO IO!
E IO?

EXAXXION - CONTINUA

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima
IL VIAGGIATORE

ERANO GIÀ PASSATI TRE GIORNI DA QUANDO BELLDANDY AVEVA PERSO I SUOI POTERI...

...MA NONOSTANTE NON FOSSERO ANCORA TORNATI...

...ANCHE SE...

...LA PACE REGNAVA COMUNQUE NELLA CASA...

CHE SUCCEDE?

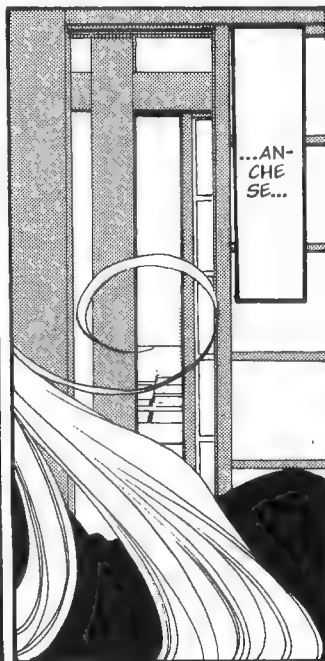
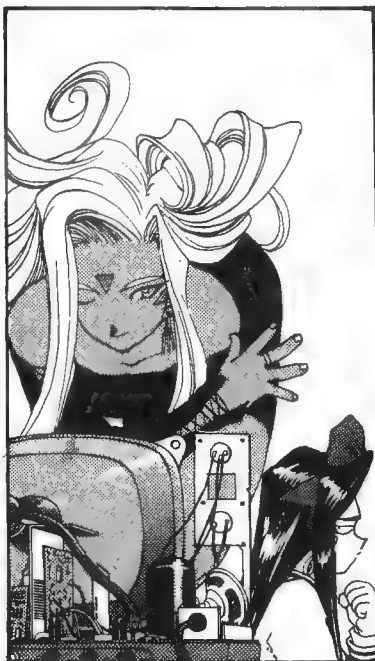
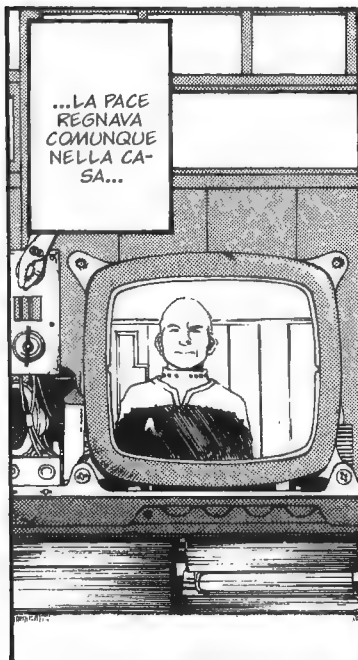
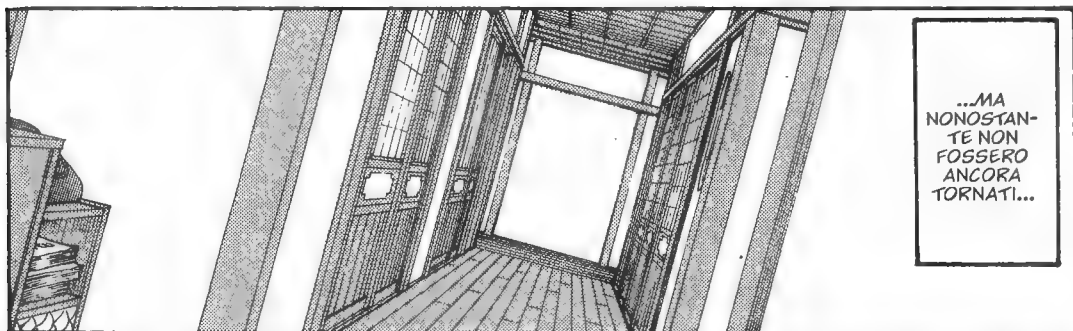
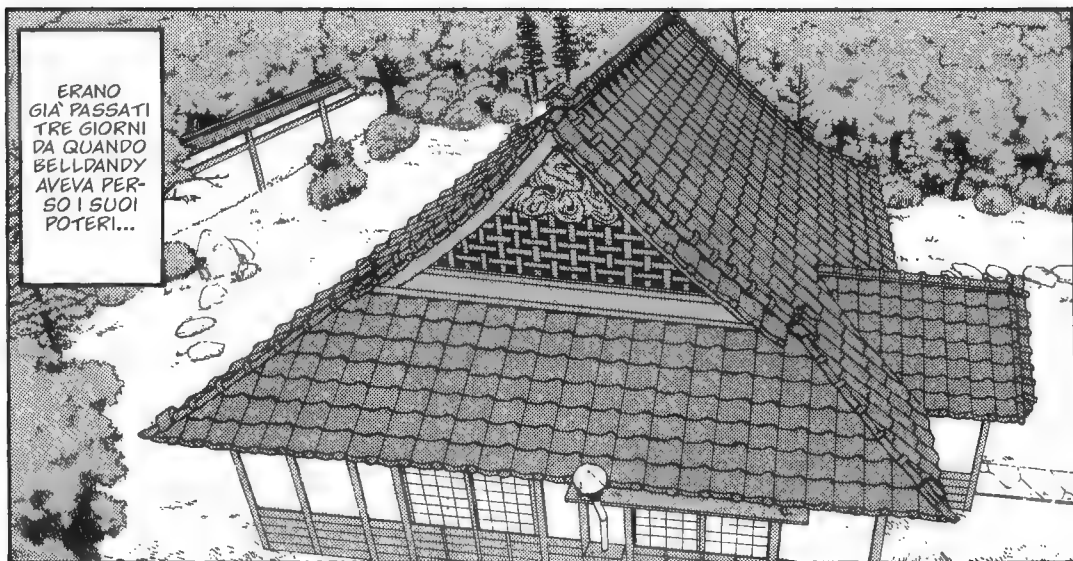
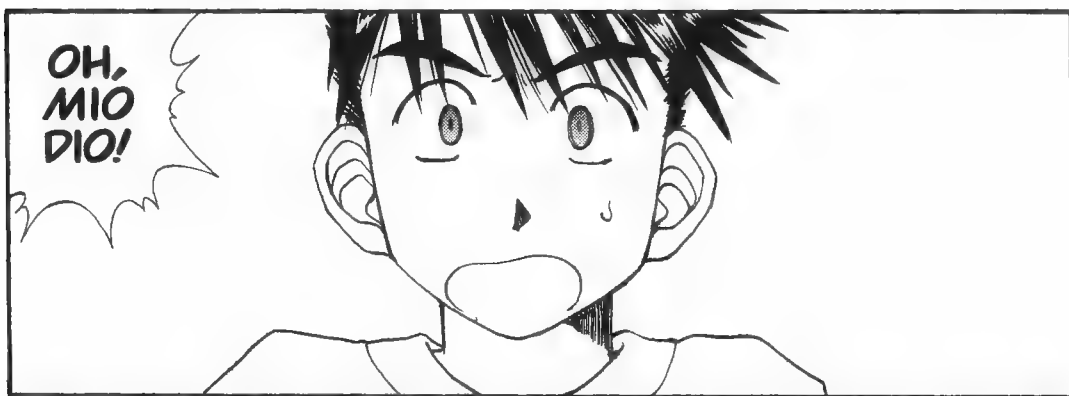
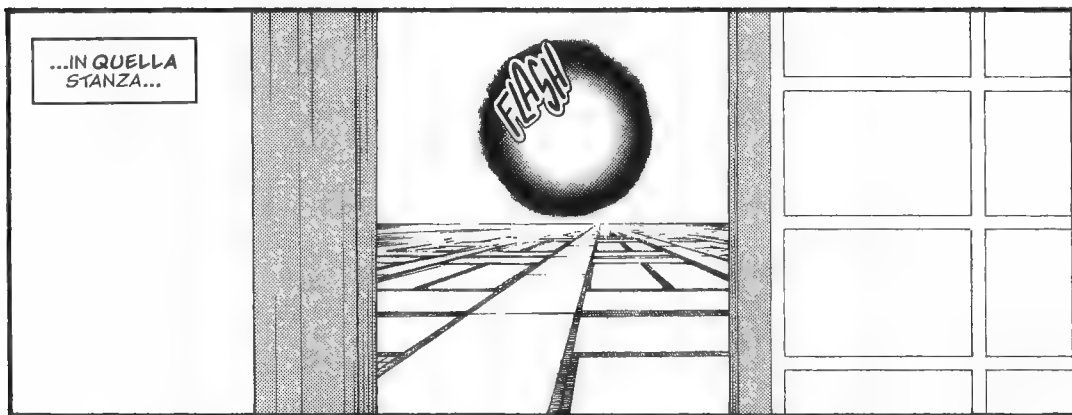
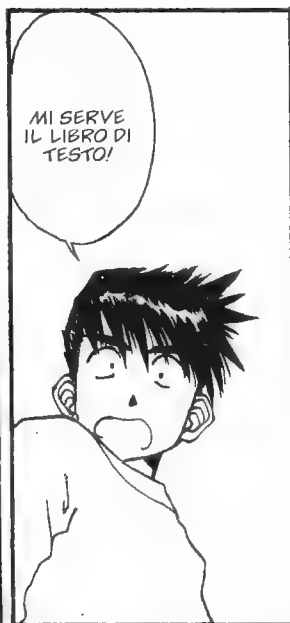
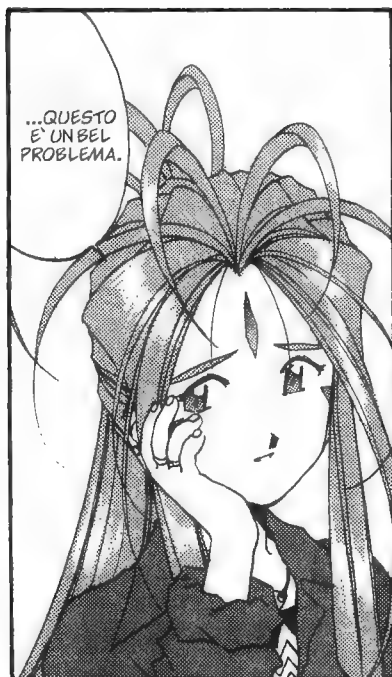
DOMANI C'È LA LEZIONE DELLA SECONDA LINGUA STRANIERA!

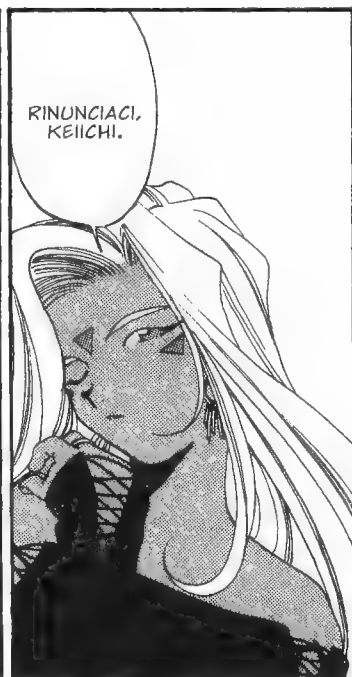
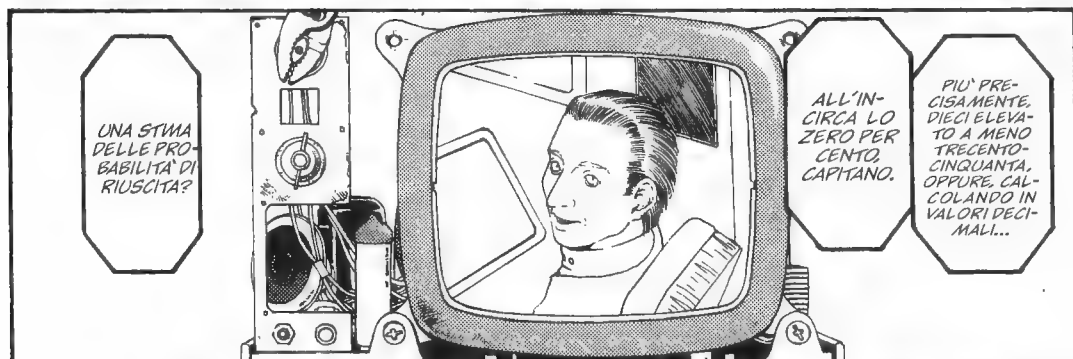
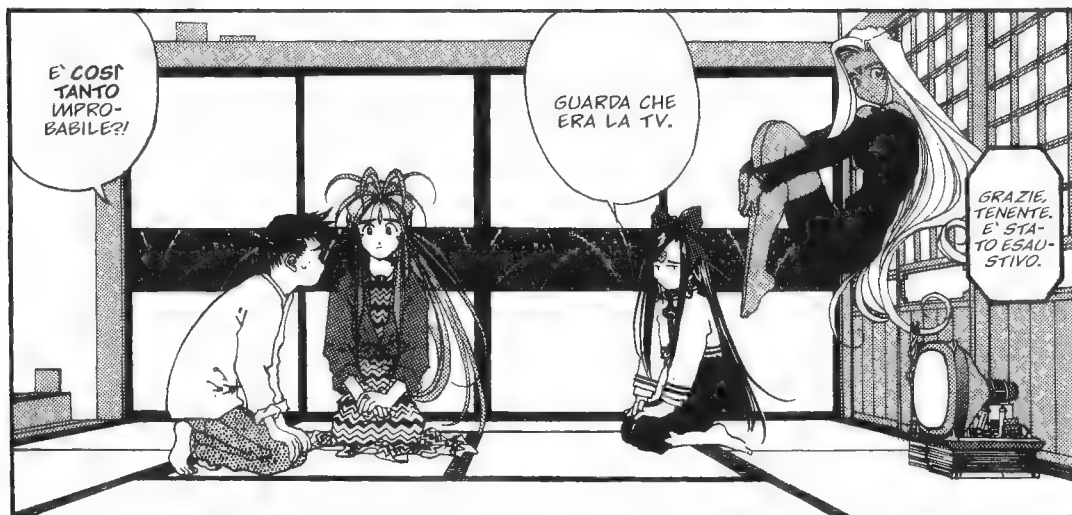
...E ALLORA?

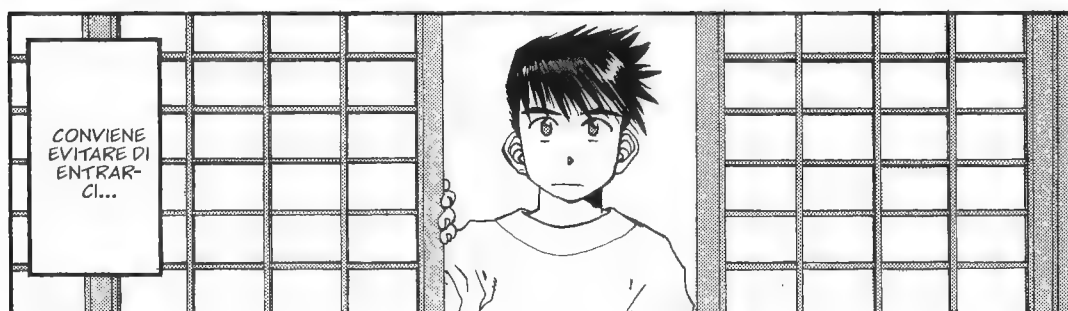
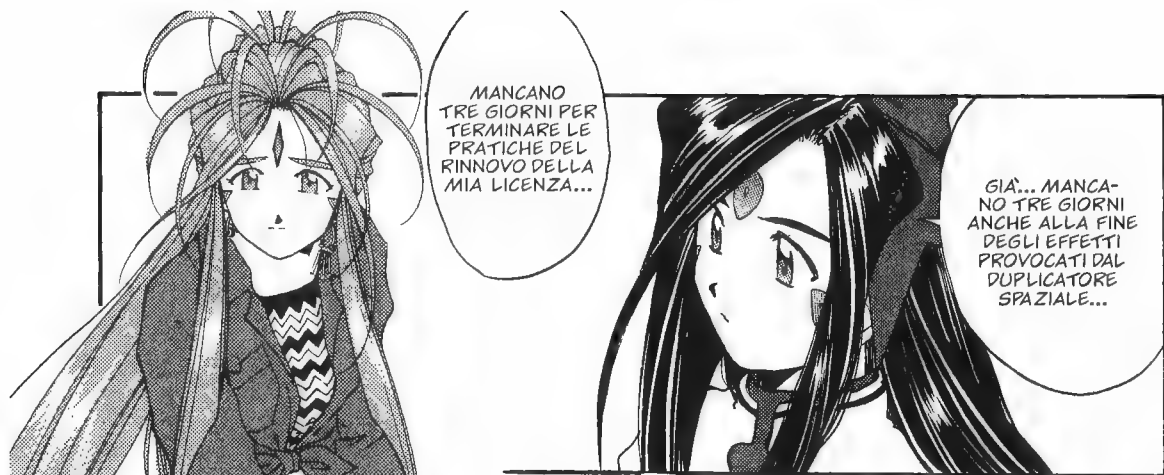
MI SERVE IL LIBRO DI TESTO!

COSA VORRESTI DIRE CON QUESTO?

ACCIDENTI...

L'HO LASCIATO NEL SALOTTO INFINITO!

...QUESTO È UN BEL PROBLEMA.

INUTILE PENSARCI!

RINUNCIACI, KEIICHI.

UNA STIMA DELLE PROBABILITÀ DI RIUSCITA?
ALL'INCIRCA LO ZERO PER CENTO, CAPITANO.
PIÙ PRECISAMENTE, DIECI ELEVATO A MENO TRECENTOCINQUANTA, OPPURE, CALCOLANDO IN VALORI DECIMALI...

GRAZIE, TENENTE. È STATO ESAUSTIVO.
GUARDA CHE ERA LA TV.
È COSÌ TANTO IMPROBABILE?!

MANCANO TRE GIORNI PER TERMINARE LE PRATICHE DEL RINNOVO DELLA MIA LICENZA...
GIÀ... MANCANO TRE GIORNI ANCHE ALLA FINE DEGLI EFFETTI PROVOCATI DAL DUPLICATORE SPAZIALE...
DA QUALUNQUE PARTE LA SI GUARDI, LA SITUAZIONE E' SEMPRE LA STESSA!
QUELLO E' UNO SPAZIO **SIMULATO...**
CONVIENE EVITARE DI ENTRARCI...

...ALTRI-MENTI SI RESTERÀ FAGOCITATI DALL'INFI-NITO...
SICURA-MENTE È LAGGIÙ.
SO DOVE SI TROVA.
È COME QUANDO TI MANCA TANTO COSÌ A PESCARE IL PUPAZZO COL GANCIO DELL'UFO CATCHER, E PROPRIO IN QUEL-L'ISTANTE TI FINISCONO LE MONETINE...
...OPPURE COME QUANDO IL VIDEOREGI-STRATORE NON FINISCE MAI DI RIAVVOLGERE LA CASSETTA NONOSTAN-TE IL PROGRAMMA DA REGISTRARE SIA GIÀ INIZIATO...
ALL'AT-TACCO!
REW REW REW
...O COME QUANDO NON SI RIESCE A TOGLIERE UNA VITE CADUTA NEL MOTORE A CAUSA DELLA FORZA MAGNETICA CHE LA ATTIRA...

COME QUANDO NON TI RICORDI IL NOME DEL CERCHIO CHE SON GOKU PORTA ATTORNO ALLA TESTA...

...O COME QUANDO VAI IN LIBRERIA E MANCA PROPRIO SOLO IL PRIMO VOLUME DELLA RACCOLTA DI FUMETTI CHE VOLEVI TANTO COMPRARE...

...O COME QUANDO NON SI RIESCE A TROVARE L'INIZIO DEL NASTRO ADESIVO...

...O COME QUANDO AVRESTI TANTA VOGLIA DI ASSAGGIARE IL POLIPO MA TI FANNO IMPRESSIONE I TENTACOLI...

QUESTE COSE MI FANNO DIVENTARE PAZZO!

ABBIAMO OSPITI?
OH, GRAZIE MILLE! MI SEI STATA PROPRIO D'AIUTO!

COSA C'È?
COS...? SKULD?!

COME SAREBBE A DIRE?!
ALLORA... È STATA URD? POS-SIBILE?

MA IN-SOMMA...
CHI È STATO?!

MA TU HAI VISTO QUALCOSA?

ERO QUI CHE GUARDAVO DENTRO AL SALOTTO...

DUMP

CHE SUCCEDE ?!

C'È QUALCOSA!

FLAP
UGH!
OOPS...
OH...

UNA BALENA DI SCHROE-DINGER...

...LORO VIAGGIANO NELLO SPAZIO E ATTRAVERSO LE DIMENSIONI...

RENDENDO **INDETERMINATA** LA PROBABILITÀ DELLA PROPRIA ESISTENZA...

PARE CHE UNA VOLTA APPARISSERO NEL MONDO CELESTE...

OH, SCUSAMI... NON POTEVI SAPERLO...
...UNA VOLTA?

LORO... SI SONO ESTINTE...
...

ESTIN-
TE?!

BE'...
...A QUANTO PARE, SAREBBE PIU' GIUSTO DIRE CHE **SI PENSAVA** FOSSERO ESTINTE!

NO, NON INTENDEVO QUESTO...
COME MAI HANNO RISCHIATO DI SPARIRE PER SEMPRE?

AAAAARRGH

CHI-CHI-
CHI-CHI
SEI?!

AH!

BE', CHE DIRE? MI FA FELICE SAPERE DI PIACERE A QUALCUNO...

...O A QUALCOSA...

HAI RAGIONE!

PIANO, PIANO!

ANCHE SE SI TRATTA DI QUALCUNO DEL **TUO STESSO SESSO**, VERO?!

CO-ME?!

GIÀ!

QUESTA BALENA...

...È MASCHIO!

...

BE'... P-PERCHE' NO...? UGH...

...MA TEMO CHE DOVRO' SERVIRTELO SENZA BISCOTTINI, DATO CHE SONO AL CENTRO DI QUESTA STANZA INFINITA...
SCUSAMI... VORREI TANTO OFFRIRTI UN TE'...

UH?!
MA...
SSHRR
SSHRR

OOH!
CHE ...?!

SHINZ

LE BALENE DI SCHROEDINGER DOVREBBERO AVERE UN CARATTERE **MITE**...
NON C'E' BISOGNO DI PREOCCUPARSI!

CALMATI!

COSA FACCIAMO?! LI HA RAPITI!

DOVE VORRÀ PORTARCI?

LA SUA RAZZA È DOTATA DELLA CAPACITÀ DI SPOSTARSI DA UNA DIMENSIONE ALL'ALTRA...
NON PREOCCUPARTI!
ANCHE SE SI TRATTA DI UNO SPAZIO SIMULATO, NON PUÒ ASSOLUTAMENTE PERDERSI!
UH?
INOLTRE...
...QUELLA È PROBABILMENTE LA SUA META...

L'ARMADIETTO PER IL TE`?!

武江製菓株式会

CI HA PORTATO QUI PER PRENDERE QUESTA SCATOLA?
GIA`!

INOLTRE...

...SUPPONGO CHE VOLESSE MANGIARE I BISCOTTINI IL PRIMA POSSIBILE!

DICI DAVVERO?! LA BALENA DI SCHROEDINGER...
...PUÒ FARE UNA COSA DEL GENERE?!
ALLORA, VOGLIO CHE VADA A PRENDERE **IL TELEVISORE!**
IO INVECE VORREI **IL MIO SAKE!**
MUNCH MUNCH
SCUSATE, MA INVECE DI CHIEDERGLI SCEMENZE, NON POTREMMO FARGLI RESETTARE IL DISPOSITIVO?
MA CERTO! COSÌ **TUTTO** SARÀ RISOLTO!
KEIICHI, SEI DAVVERO UN **GENIO!**
EH EH EHM

PERÒ... SE FACESSIMO COSÌ...
...LA BALENA RIMARREBBE COM'È ORA, MENTRE SOLO LA STANZA TORNEREBBE COME PRIMA, GIUSTO?

MA CERTO! BASTAVA PENSARCI UN ATTIMO! LO AVREBBE CAPITO CHIUNQUE!
KEIICHI, SEI DEVVERO UN IMBECILLE!
POCO FA ERAVATE D'ACCORDO CON ME...

UN MO-
MENTO!

FRA TRE GIORNI IL DISPOSITIVO SI ARRESTERÀ COMUNQUE, GIUSTO...?
!

?

MUNCH MUNCH

OH, MIA DEA! - CONTINUA

concorso

otto tavole per mondo naif

La Hunter srl, in collaborazione con Kappa Edizioni e "Fumo di China", indice un concorso per una storia a fumetti.
Il concorso è aperto a tutti. Non ci sono limiti d'età. Possono partecipare sia esordienti sia autori che hanno già pubblicato.
Coloro che intendono partecipare devono realizzare una sequenza a fumetti non più lunga di 6 tavole prendendo spunto da una storia a fumetti apparsa sui primi 10 numeri della rivista "Mondo Naif" di Kappa Edizioni.
La storia scelta come spunto dev'essere ridisegnata con nuove inquadrature e nuove caratterizzazioni, i dialoghi possono essere reinventati o mantenuti identici.
Le storie così realizzate devono essere inviate in duplice copia entro il 31 maggio 2001 al seguente indirizzo:
1° Concorso **8 Tavole per Mondo Naif** c/o Hunter S.r.l. – Via Battiferro 12, 40129 Bologna.
Vanno inviate solo fotocopie, non saranno accettati né restituiti eventuali originali.
Il premio del concorso consiste nella pubblicazione di una storia inedita sulla rivista "Mondo Naif".
Se il vincitore sarà un disegnatore/trice, gli/le verrà proposta una sceneggiatura alla quale lavorerà con uno degli sceneggiatori che collaborano alla rivista.
Nel caso il vincitore sia un autore completo, sarà concordato un soggetto con la redazione della rivista al quale il vincitore/trice lavorerà sotto la supervisione di uno degli sceneggiatori della rivista.
Per partecipare al concorso è necessario acquistare, per un importo di almeno 36.000 lire, volumi a fumetti dal catalogo Kappa Edizioni o numeri della rivista "Mondo Naif". Sono esclusi i titoli non a fumetti.
L'importo va versato sul conto corrente postale Nr. 21444401 intestato alla ditta Hunter S.r.l., la fotocopia della ricevuta va inviata tramite lettera a: Hunter S.r.l. - Via Battiferro 12, 40129 Bologna, 1° Concorso **8 Tavole per Mondo Naif**.
Nella lettera occorre specificare se si intende partecipare al concorso in qualità di disegnatore o di autore completo. Inoltre bisogna specificare quali pubblicazioni di Kappa Edizioni si desidera ricevere per un importo pari alla somma versata.
La Hunter S.r.l. provvederà all'invio delle pubblicazioni, congiuntamente alla risposta di accettazione alla partecipazione al concorso. La busta di risposta conterrà inoltre un codice numerico di partecipazione che andrà successivamente restituito al momento della consegna del lavoro, e la dichiarazione per autorizzare la ditta Hunter S.r.l. al trattamento dei dati personali come prescrive la legge sulla Privacy. Tale dichiarazione dovrà essere restituita, firmata per accettazione.
Il nome del vincitore o della vincitrice sarà reso noto in occasione della Fiera del Fumetto di Rimini che si terrà dal 13 al 15 luglio 2001.

La giuria del premio **8 Tavole per Mondo Naif** è composta da:

Andrea Accardi ha pubblicato per Kappa Edizioni i volumi a fumetti *Gente di notte* e *Pazzo di te*. Ha firmato per *Esp* l'episodio *I dannati*.

Andrea Baricordi è responsabile del progetto 'Lupin Italia', per il quale ha scritto il volume a fumetti *Lupin III - Il violino degli Holmes*. Ha firmato *Lambrusco & Cappuccino* per "Mondo Naif", e l'episodio *Il lupo* per il volume di Keiko Ichiguchi *Oltre la porta*.

Massimiliano De Giovanni è direttore editoriale di "Mondo Naif" e sceneggiatore dei romanzi a fumetti *Gente di notte* e *Pazzo di te*. Ha scritto per *Lazarus Ledd* l'episodio *Tokyo Blues*, e l'episodio *Il libro* per il volume di Keiko Ichiguchi *Oltre la porta*.

Paolo Guiducci è direttore editoriale di "Fumo di China". È tra gli organizzatori della manifestazione Cartoon Club, e collabora alla rassegna di Prato e al MystFest di Cattolica curando mostre e incontri. Ha al suo attivo cataloghi e saggi.

Giovanni Mattioli è sceneggiatore dei romanzi a fumetti *Piera degli spiriti*, *Animali*, *Guarda che luna* e *Una casa a Venezia*. Lavora per Sergio Bonelli Editore scrivendo *Nathan Never* e *Legs Weaver*.

Valentina Semprini collabora con la manifestazione Cartoon Club. È caporedattrice di "Fumo di China", e direttore editoriale di "Mangagiornale". È referente regionale per l'Emilia-Romagna dell'associazione nazionale Anonima Fumetti.

Vanna Vinci ha pubblicato per Kappa Edizioni i volumi a fumetti *Ombre*, *Guarda che luna*, *Una casa a Venezia* e *Lillian Browne*. Lavora per Sergio Bonelli Editore disegnando *Legs Weaver*, e firma per "Linus" le strip de *La bambina filosofica*.

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

Una guida per la scelta (K104-A)
Ehilà, come vi passa, Kappa boys? Mi presento, il mio è Paolo Gunetti, ho 20 anni, sono uno studente al secondo anno di ingegneria e ovviamente sono un appassionato di manga. Per la verità non è da molto che ho questa passione, circa un paio d'anni, penso. Ho iniziato leggendo **City Hunter** (l'unico vero mito!), e poi sono passato ad altre letture, alcune di tutt'altro genere (**VGAi**, per esempio). Sono rimasto affascinato dallo stile degli autori giapponesi, i cui disegni, a parte ovviamente le differenze di stile, sono sempre molto particolareggiati e intriganti. Le storie, poi, sono semplicemente fantastiche (almeno quelle che ho letto). Che dire, mi sembra che si tratti di opere molto più adulte di quelle di produzione occidentale (anche se non posso dirmi un grande esperto in materia). E' proprio per questo che vi scrivo: come faccio io a sapere quali sono le opere di maggior qualità? Voglio dire: dedico già molto tempo e denaro ai fumetti, tuttavia vorrei migliorare i miei gusti, non prendendo per buono tutto quello che arriva; quindi vorrei avere informazioni su quali siano le opere migliori, ma a chi posso chiedere informazioni su opere di cui non conosco nemmeno titolo o autore? Vi faccio un esempio: fino a poco tempo fa seguivo solamente i manga della Star Comics, e solo recentemente ho scoperto che non siete gli unici che pubblicano manga in Italia; così ho scoperto l'esistenza di altre opere, che ritengo molto buone. La mia domanda finale è: come posso evitare di prendere bidonate, mentre magari mi perdo il fumetto più bello della storia, senza dover comprare tutto quello che c'è in commercio? Lasciando perdere tutta questa tiritera, volevo farvi i complimenti per il vostro lavoro. Quello che mi stupisce è come siate riusciti a trasformare una passione in un qualcosa che vi permette di vivere; sicuramente meglio di molti, che lavorano solo per sopravvivere. Trovo che sia bellissimo riuscire a impegnarsi in ciò che si ha a cuore, anche nella vita di tutti i giorni, e credo che in fondo questo sia un insegnamento trasmesso da molti manga. Devo dirvi qualcosa: grazie! Grazie per aver pubblicato certe opere, prime fra tutte le storie di Hojo sulla guerra mondiale: non mi vergogno ad ammettere che non sono riuscito a trattenere le lacrime mentre le leggevo. Grazie poi per **Rash!!**, **Cat's Eye** e **Family Compo** (forse il grande Tsukasa è il mio autore preferito? Nooo, che dite!), e poi per **VGAi**, **Capitan Tsubasa**, **Saint Seiya**, **Dai**, **Dragon Ball**, **Rookies**, **I"s**, **Dash Kappei**, e poi **Ken** e **Keiji**, e chi più ne ha più ne metta. Grazie per aver pubblicato alcune delle storie che hanno riempito la mia infanzia (non che stessi tutto il giorno davanti alla TV, ma come dimenticare i mitici **Holly e Benji**, nonché i grandi **Cavalieri dello Zodiaco**), dandomi modo di poterle rivedere a mio piacimento senza dipendere dai capricci della scatola nera. Ma soprattutto, grazie di avermi permesso di scoprire come in un semplice albo a fumetti sia possibile scoprire un mare di emozioni... Che dite, troppo poetico? Può darsi, mi sono lasciato prendere la mano. Per concludere voglio farvi qualche domandina cattiva:
1) Rileggendo un vecchio albo, ho trovato una rubrica della posta in cui dicevate che non era prevista la ristampa di Saint Seiya, in quanto lo stile di Kurumada è pessimo. A cosa è dovuto questo cambio di opinione? Non che mi sia dispiaciuto, dato che vale la pena di comprarlo solo per i ricordi che suscita, e poi la storia è stupenda, ma mi è sorta questa curiosità.
2) Come mai spesso date con il contagocce le notizie sulle nuove opere che vi apprestate a pubblicare?
3) Volevo dire che non sono d'accordo con chi ha protestato per il nuovo corso di **Express**: è vero che in Giappone ci sono molte riviste di questo tipo, ma si tratta perlopiù di settimanali. D'altronde ognuno ha i propri gusti, ma sinceramente preferisco di gran lunga i monografici. Pensate se **CT** fosse continuato in quel modo... avrebbero finito di leggerlo i miei figli al posto mio! Un'ideuccia: forse una rivista contenitore può essere adatta per manga brevi, non troppo commerciali e magari ancora in corso di pubblicazione in madrepatria.
4) Potete dare qualche informazione ulteriore sulle vostre azioni contro chi insulta i manga? Mi riferisco a chi accusa i fumetti di istigare alla violenza, alla pedofilia e quant'altro... a parte che ritengo una cosa ignobile qualsiasi censura, visto che ognuno dovrebbe decidere da sé cosa lo interessa, a patto che ciò non sconfini nella violenza (quella vera)... Ma poi perché devono prendersela con i fumetti, e non con altre cose?
5) Mi pubblicate? Da qualche parte, in un angoletto, anche se tagliate questa enorme lettera? Se sì, per favore date anche il mio indirizzo e-mail (p.gunetti@studenti.to.it) e quello di casa (Paolo Gunetti, Via Sospello 119/4, 10147, Torino). Mi piacerebbe conoscere degli appassionati di fumetti, dato che fra i miei amici non ve ne sono.
6) Quando troverò la mia Ai e la mia Moemi? (Domanda rivolta specialmente a tutte le ragazze in ascolto... e me ne basta una).
Ciao a tutti voi, e a tutti gli appassionati di manga. **Paolo Gunetti, Torino**

*Una volta erano le fanzine su carta a recensire il bello e il brutto che l'editoria nostrana sfornava. Oggi guardano più al mercato nipponico, ma per fortuna sono fiorite un sacco di riviste sulla rete, che ti saranno certamente d'aiuto. Per noi è difficile fare una critica seria, dal momento che siamo il primo editore (per tirature e vendite) di manga in Italia. Oltre ai nostri (tra cui spingo fortemente **Sanctuary**) candido **Vagabond** e **Blame** per la concorrenza. E a proposito di Hojo, come Kappa Edizioni abbiamo pubblicato ben due romanzi illustrati (e con tavole*

A TUTTI I LIBRAI

Da qualche mese abbiamo aperto a tutti i librai d'Italia la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro fumetterie. Per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il 5 di ogni mese la classifica relativa alle uscite del mese precedente (il 5 marzo aspettiamo i dati di febbraio, e così via). Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è:
Casa del fumetto, via Gino Nais 19/29, 00136 Roma (tel. 06/39749003).

DICEMBRE 2000

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

ROMA
1) Maison Ikkoku # 26
2) I"s # 2
3) Touch # 18
4) Saint Seiya # 7
5) Dash Kappei # 8
6) JoJo # 86
7) Lamù # 46
8) Family Compo # 3
6) Gundam 0079 # 4
8) Saint Seiya Anime Comics # 1

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

ROMA
1) Evangelion # 10
2) Dragon Ball GT # 12
3) I cieli di Escaflowne # 9
4) Dragon Ball GT # 13
5) Nadesico # 4
6) Execel Saga # 2
7) Yu Yu Hakusho # 10
8) I Cavalieri dello Zodiaco # 1
9) Blue Submarine # 1
10) Shamanic Princess # 1

Yu Yu Hakusho © Togashi/Shueisha

GENNAIO 2001

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

ROMA

1) Maison Ikkoku # 27
2) Saint Seiya # 8
3) Touch # 19
4) Guyver # 28
5) Dash Kappei # 9
6) JoJo # 87
7) Lamù # 47
8) Family Compo # 4
6) Capitan Tsubasa # 12
6) Berserk # 37

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

ROMA

1) Evangelion # 10
2) Dragon Ball GT # 13
5) Nadesico # 5
8) I Cavalieri dello Zodiaco # 3/4
9) Blue Submarine # 2
6) Execel Saga # 2
3) Neoranga # 6
4) City Hunter Special # 6
7) Magic Knight Rayearth # 1/2
10) Shamanic Princess # 2

Saint Seiya © Kurumada/Shueisha

Guyver © Yoshiki/Kadokawa

AMICI DI PENNA

Ciao, Massi. Un idea-lampo per voi: perché non mettete una paginetta su ogni albo con su scritti gli indirizzi e-mail di tutti quelli che vorrebbero mettersi in contatto con altri amanti dei manga? Il mio in ogni caso è: s.lucidi@infinito.it
Thank you, ciao Massi

Caro Simone, questa rivista è come al solito a disposizione di tutti i fan, quindi sotto a chi tocca! Aspetto le vostre mail da pubblicare!

a fumetti inedite + posterino) di ***City Hunter****, mentre a fine aprile uscirà l'attesissimo romanzo di* ***Cat's Eye****.*
1) Libera critica in libero mercato. Pubblicando oltre venti albi al mese è facile accontentare il pubblico, anche se alcuni titoli non piacciono proprio a tutti e quattro i Kappa boys. Questa non è una dittatura, come alcuni ancora temono...
2) I contratti arrivano sempre in ritardo: prima della firma non si possono fare anticipazioni, e una volta firmato esce spesso direttamente la novità...
3) Questione chiusa.
4) Su queste pagine, già dal prossimo editoriale.
5) Fatto.

Plagi su plagi (K104-B)

Carissimi Kappa boys, mi erano state riferite voci inquietanti riguardo al prossimo film della Walt Disney, ed è per questo che ieri ho fatto un salto nel sito ufficiale per vedere il breve trailer (www.disney.com/atlantis)... I miei timori hanno avuto conferma! Non ci sarebbe nulla di strano nel sapere che **Atlantis - The Lost Kingdom**, ossia la ricerca della misteriosa civiltà, ruoterà attorno al Nautilus e al suo leggendario capitano, in fondo la Disney aveva già tratto un bel film (dal vivo) dal romanzo di Verne, tanti anni fa. Ma quando si nota la presenza di un ragazzo con gli occhiali, di misteriosi uomini con strane tenute ed elmi, di piccoli sottomarini da combattimento e soprattutto di una ragazza dalla pelle scura e con al collo una pietra azzurra dai misteriosi poteri, tutti visibili nel filmato, non so più cosa dire. Ci manca che ci sia un leoncino e siamo a posto! Facciamo due conti: **Il Re Leone** era la rilettura Disney di **Jungle Taitei** di Tezuka; l'ultimo spezzone di **Fantasia 2000** pagava forte tributo, a livello visivo, alle ultime sequenze di **Mononoke Hime**; e ora potremmo ritrovarci una storpiatura di **Fushigi no Umi no Nadia**, meglio noto come **Il Mistero della Pietra Azzurra**. Oltre a essere in forte crisi di idee (**Dinosauri** sarà un mostro di tecnica, ma la storia...), la Disney ci fa un bel tris. Spero di cuore di non essere il primo a segnalarvi tutto questo (e ringrazio molto un'amica che mi ha spinto a informarmi): se fosse così, date un'occhiata a quel trailer e giudicate voi... **Davide Mascolo, Sermoneta (LT)**

Alcuni amici addetti ai lavori ci avevano già informato, ma a giugno 2001 – quando uscirà il film in America – le sorprese saranno ancora tante, ne sono sicuro. Visto il trailer non possiamo che abbandonarci a una sola constatazione: Nadia è più carina, molto più carina!

Pokémon rende gay? (K104-C)

Sono Luca Rivara, un vostro lettore di 19 anni che vi segue da molto tempo e che legge abitualmente **Kappa Magazine**, **Lamù** (**Young**), **Ushio e Tora** (**Techno**) e **Turn Over** (**Patlabor**, **Mikami**, **Ushio e Tora**), qualche volta **Storie di Kappa** (**Kurogane**, **Fortifield School**, ecc...)... per fortuna anche le mie due sorelle sono lettrici di manga! Ho letto e riflettuto anche sui vari problemi dei manga in Italia (censura, false credenze, ecc....) e ve ne volevo segnalarne un altro: sul quotidiano "La Repubblica" del 19/12/2000 è apparsa una mini-recensione sui **Pokémon** che mi ha molto turbato e indignato. Qui sopra vedete l'articolo di giornale che dicevo (se è nell'e-mail lo devo a mia sorella). BISOGNA FARE QUALCOSA! BISOGNA FAR CONOSCERE ALLA GENTE COMUNE IL MONDO DELLA COLTURA GIAPPONESE E SOLO COSÌ EVITEREMO SIMILI SPETTACOLI!
P.S. Se la pubblicherete (lo spero proprio con tutto il mio manga-cuore), sarà possibile farlo su **Kappa Magazine**? In caso contrario fatemi sapere (per favore) se e dove la pubblicherete. Grazie mille!

Tenetevi forte, perché il testo cita esattamente così: ***«I Pokémon possono influenzare la sessualità dei bambini fino al punto di portarli a scelte per le quali non sono ancora pronti, favorendo di fatto tendenze omosessuali. È quanto sostiene la psicologa dell'infanzia Luisa Carbone Tirelli»****. Questa ce l'eravamo persi! Bravo, Luca! Accidenti, e noi che abbiamo pubblicato persino un articolo a favore di quei teneri mostriciattoli! Sailor Moon, Pokémon... Mmh... Mi chiedo su cosa bisognasse speculare un tempo in TV per giustificare l'esistenza dei gay...*

Ancora auguri (K104-D)

Hello boys! Avrei bisogno di un'informazione: avete per caso in mente di pubblicare **Kizuna** in fumetto? Lo chiedo perché ho in progetto di linkarmi a una serie di siti che nel mondo pubblicano le traduzioni dal giapponese laddove **Kizuna** non è tradotto, e non vorrei fare tutto il lavoro di traduzione inutilmente. Non vorrei ritrovarmi con tutti i volumetti tradotti e il manga in edicola... Capite che sarebbe quanto meno imbarazzante... Potreste rispondermi in tempo utile, per favore? Forse chiedo molto, ma ne ho davvero bisogno. Grazie 1000! **L.**

Temo di non essere più in tempo utile, ma la mail si era nascosta in un anfratto buio della cassetta virtuale delle lettere... ***Kizuna*** *uscirà con il marchio Kappa Edizioni, solo in libreria, a cadenza bimestrale (ossia 6 uscite all'anno). Ma l'invio dei materiali è lento, e la data d'uscita (prevista per marzo) slitta a data da destinarsi. Sarò comunque io a occuparmi dell'edizione italiana di* ***Kizuna****, ho appena finito di sistemare la traduzione e il distributore scalpita per via dei primi ordini... Prenota subito la tua copia, o rischi di rimanere senza!*
Chiudo con un altro piccolo consiglio. E' appena uscito ***Blue****, il nuovo libro di Keiko Ichiguchi... dategli un'occhiata!*

Massimiliano De Giovanni